STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

PC guru

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

20 TESZT

13 ELŐZETES

4 VIDEOTESZT

DAYZ TÉRKÉPMELLÉKLET

1995 Ft
6,99 EUR
PC Guru 2014. 03.

LETESZTELTÜK, GYÍKOK! HAT OLDALON!

SOUTH PARK

THE STICK OF TRUTH

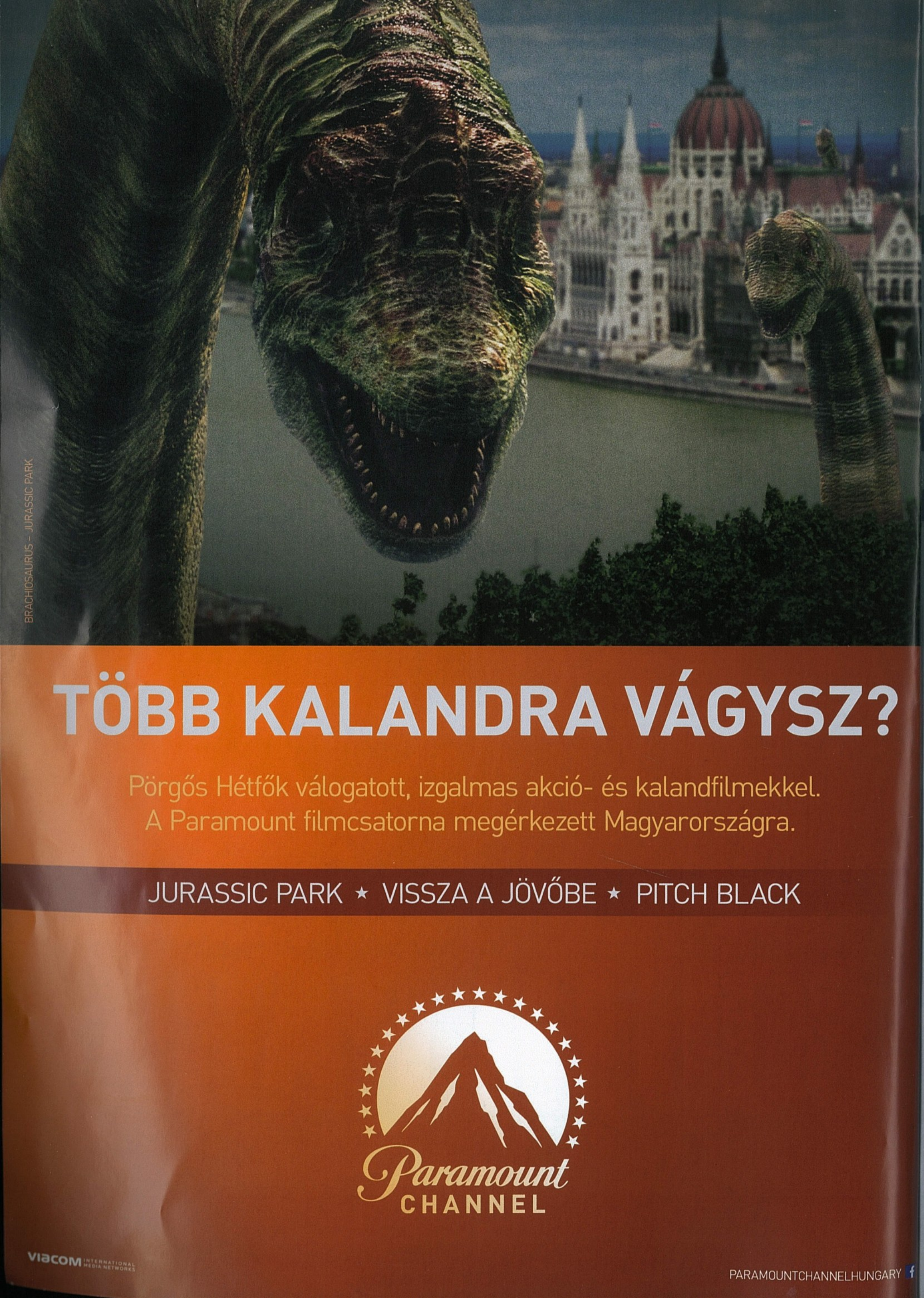
DAYZ TIPPEK KEZDŐKNEK

RISEN 3 ELŐZETES

THIEF TESZT

EVOLVE ELŐZETES

DARK SOULS II TESZT


BRACHIOSAURUS – JURASSIC PARK
TÖBB KALANDRA VÁGYSZ?
Pörgős Hétfők válogatott, izgalmas akció- és kalandfilmekkel.
A Paramount filmcsatorna megérkezett Magyarországra.
JURASSIC PARK ★ VISSZA A JÖVŐBE ★ PITCH BLACK
Paramount
CHANNEL
VIACOM INTERNATIONAL MEDIA NETWORKS
PARAMOUNTCHANNELHUNGARY

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- RAMBO MELLÉLŐTT
- SOUTH PARKBAN VALAMI BŰZLIK

Megmutatjuk az érem mindkét oldalát

Februárban két olyan játék is beesett a szerkesztőségbe, ami a mozgóképek világából merített ötletet, megmutatva, hogy miképp lehet az amúgy ígéretes alapanyagot jól és rosszul használni. Bármily meglepő, ezúttal Rambo húzta a rövidebbet, ugyanis a vietnami veterán trilógiáját feldolgozó videojáték igencsak érdekesre sikeredett. A Sylvester Stallone fizimiskájával megtámogatott lövölde a játéktermi rail-shooter műfajt próbálta öregbíteni, kevés sikerrel, és a totális bukástól valószínűleg csak az menti meg a programot, hogy sokak számára „annyira rossz, hogy már jó" típusú élményt tud nyújtani.

Ezzel szemben a coloradói negyedikesek újabb kalandját feldolgozó South Park: The Stick of Truth sokkal jobb lett, mint amilyennek eredetileg vártuk. Ugyan az Obsidian játéka sem tökéletes, azonban remek példája annak, hogy milyen játékadaptációk születhetnek, ha olyanok készítik őket, akik nemcsak a fejlesztéshez értenek, de még az alapanyagot is kellő tisztelettel kezelik. Ez a South Park esetében persze kissé paradox dolog, hiszen Trey Parker és Matt Stone rajzfilmsorozata pont nem arról híres, hogy bárkit vagy bármit tisztelne, de ezzel a játék alkotói is tökéletesen tisztában voltak (már csak azért is, mert az ötletgazdákkal együtt dolgoztak). Ennek köszönhetően a Stick of Truth pont olyan lett, mint az eredeti széria: polgárpukkasztó, megdöbbentő, kíméletlen, trágár, alpári, és mellé természetesen eszméletlenül vicces.

A fenti két játék tesztje mellett persze sok minden más is vár rátok márciusban, így például többet is megtudhattok a League of Legendset fejlesztő Riot Gamesről, négy oldalon igyekszünk DayZ tanácsokat adni, indítottunk két új rovatot (DotA 2 és Második kör), és összesen 12 előzetes és 20 teszt várja, hogy elolvassátok őket. És ez még csak a magazin papíros része, a DVD-n ezúttal is egy teljes játék kapott helyet, méghozzá az OpFlash: Red River, abból is a steames változat. Ha pedig már teljes játék, akkor hadd hívjam fel a figyelmeteket egy fontos dologra: a DVD papírtasakján nem a Steam-kód található, hanem egy olyan számsor, amit a PC Guru Online-on kell beváltani, és ezért cserébe kapjátok meg azt a kódot, amit aztán a Valve keretprogramjában lehet felhasználni; a folyamatról bővebben a 7. oldalon olvashattok. A játékhoz ezúttal is jó szórakozást kívánok, remélem, hogy a magazin hosszú időre lekőt majd titeket, áprilisban ismét jövünk, addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

South Park: The Stick of Truth

Szkeptikusak voltunk, de a Stick of Truth végül egy remek játék lett. Teszt 6 oldalon!

A HÓNAP TESZTJE

Thief

Miguel négy oldalon át elemzi, hogy milyen lett a hosszú ideje fejlesztett új Thief.

A HÓNAP ELŐZETESE

Destiny

Hatoldalas előzetesben mesélünk arról, hogy milyen játék készül a Bungie műhelyében.

A hónap legkellemesebb meglepetése az Obsidian-féle South Park játékadaptáció. Ebből aztán adódik is a kérdés: te melyik sorozatból készítenél játékot, és pontosan milyen műfajban látnád szívesen a kedvencedet?

Bate

Milyen remek kérdés... Ki találhatta ki? Ja, én voltam. Akkor lássuk csak: a Dallasból lehetne egy igazán összetett programot készíteni, whiskey-ivó versennyel, rodeóval, olajvállalatot irányító stratégiai résszel, és persze lennének ütős párbeszédek is, amelyekkel Jockey verne át embereket!

Miguel

Hú, egy Helyszínelők-játék! Az milyen jó lenne! Vagy nem, inkább egy Trónok harca! Vagy egy LOST! Vagy inkább legyen az, hogy a következő csapat, akik egy sorozatból csinál játékot, ingyen adja oda az első négy órát, és csak aztán kér pénzt.

Chris

Mivel ezidáig csak botrányosan gyenge CSI, NCIS és hasonló sorozatadaptációkkal találkoztam, úgy gondolom, hogy itt az ideje a hazai szoftverfejlesztőket felkarolni, és videojátékot csinálni az Éjjel-nappal Budapestből, vagy egy másik remek műsorból, a Bűnök és szerelmekből.

JohnBart

Bár a Star Trek Online szerintem nem rossz, egy épkézláb szóló Star Trek játéknak azért nagyon tudnék örülni. Egy friss Bridge Commander adná magát, de az Enterprise MACO-kommandósaival is szívesen szétlőnék pár klingon popót egy új Elite Force epizódban.

Wilson

Mivel minden érdemleges sorozatból csináltak már játékot, ezért nem tudok válaszolni – azért a Ubisoft-féle LOST-adaptációt ha lehetne, kitörölném az emlékezetemből. Mivel a LOST számomra vallás, ezért az szentségtörés volt. Hol van ilyenkor a spanyol inkvizíció?!

Midnite

Aktuális kedvencem, a Hannibal szuper éttermes játék lenne. Az időmenedzselős Diner Dash és a Commandos keverékét képzelem el, ahol részben a fogások elkészítéséről, részben az „alapanyagok" beszerzéséről szólna a játékmenet. Mindezt cuki, 8 bites grafikával.

Chocho

Egyik kedvencemből, a harmadik szezonnál járó American Horror Storyból megnéznék egy brutális horrorjátékot. Mivel a sorozat antológia jellegű, teljesen új karakterek lehetnének benne, a játékmenet pedig idézhetné a Silent Hillt! És megint bilibe lóg a kezem.

Lor

A Hannibal zseniális alapanyag lenne, csomó mindent tudnék vele kezdeni. El tudnám képzelni Surgeon Simulator DLC-ként, vagy olyan cooking simulatornak, amiben klasszikus zenére kell elkészíteni ínyenc étkeket, de csak miután beszereztük a friss hozzávalókat.

32

RISEN 3: TITAN LORDS

A játék hazai forgalmazója már hetekkel a bejelentése előtt lefoglaltatta velünk az előzetesnek szánt négy oldalt, nem véletlenül: nem ez lesz az a játék, amiért fejvesztve rohanunk majd idén a boltokba, de a Piranha Bytes említésre méltó módon újítja fel a sorozatot!

10

LEAGUE OF LEGENDS MAGYARUL

Szó szerint órákkal a repülés előtt vált biztossá, hogy utazunk, úgyhogy tényleg szoros volt, de összejött. Dublinban jártunk a Riot Gamesnél, hogy személyesen is halljuk és lássuk: teljesen magyar nyelvű lesz a League of Legends, napjaink legsikeresebb játéka!

Tartalom

ELŐZETES

008 Indie-hírek
010 Látogatóban a Riot Gamesnél
014 Crypt of the Necrodancer
015 Rain World
016 Rust
018 Age of Wonders III
020 Survarium
022 WildStar
024 Strife
026 Pillars of Eternity
028 Evolve
030 Titanfall
032 Risen 3: Titan Lords
036 Sniper Elite III
038 Destiny

TESZT

044 Thief
048 The LEGO Movie Videogame
050 South Park: The Stick of Truth
056 Insurgency
059 Resident Evil 4 HD
060 Blackguards
062 Rambo: The Video Game
064 Jazzpunk
065 Rekoil
066 Battlefield 4: Second Assault
068 Nidhogg
069 Line of Defense Tactics
070 Shadowrun: Dragonfall
072 Dark Souls II
074 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
076 Fable Anniversary
077 Dragon Ball Z: Battle of Z
078 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

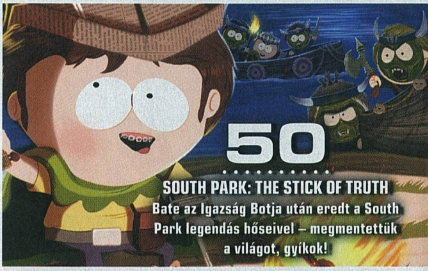
084 DayZ útmutató kezdőknek

HARDVER

096 Hardverhírek
098 Dell Latitude E7440
100 Speedlink Kudos RS Gaming Mouse
101 Speedlink Virtuis Gaming Keyboard
102 Hardverbemutató
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

080 Második kör
082 Dot-A-lapok
088 Klasszikusok újrajátszva
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



50

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

Bate az Igazság Botja után eredt a South Park legendás hőseivel – megmentettük a világot, gyíkok!

44

THIEF

Egy évtizedes pihenőből tért vissza a Thief-sorozat, de a vakáció vagy túl hosszúnak, vagy épp túl kevésnek bizonyult.

72

DARK SOULS II

Méltó folytatást kapott a japán játékfejlesztés aktuális csúcsterméke: ezúttal is minden sarkon vár rád a halál!

DVD-TARTALOM

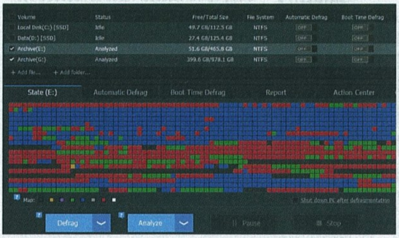
A tél ment, a tavasz és a játéközön pedig megérkezett

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Február végéig számtalan játék befutott hozzánk, de sajnos nem mindegyikből sikerült videotesztet készítenünk a DVD leadásának határidejéig: vagy az időből futottunk ki, vagy az értékes helyből, így döntenünk kellett, mi marad, és mi távozik. Ennek ellenére megcsodáltuk a legújabb Battlefield-kiegészítőt, a Second Assaultot, kipróbáltuk a Final Fantasy XIII-saga utolsó fejezetét, cafatokra lőttünk mindenki a Rambo-videojátékban, és nosztalgikus utazást tettünk a Resident Evil 4 felújított változatában.

JÁTÉKVIDEÓK — ELŐZETESEK

Előfordul, hogy esetenként elég megnézni egy videoelőzetest egy készülő játékról, és máris feljebb vagy lejjebb helyezhetjük azt várólistánkon. Ehhez természetesen ma már elég csak kattintani egyet a YouTube-on, és már pörögnek is a képsorok, de gyors internetelérés nélkül ez sokszor nem lehetséges, és kénytelenek vagyunk kompromisszumokat kötni. Ezért aztán kényelmesebb lehet az, ha DVD-mellékletünket veszitek elő, ahova összegyűjtöttük a februári előzeteseket, amiket HD minőségben csodálhattok meg.



TURKÁLÓ — SMART DEFRAG

Felhasználói programokat tömörítő turkálónkat gyakran kénytelenek vagyunk levágni DVD-mellékletünkről, mivel teljes játékaink sok helyet szoktak elfoglalni. Most viszont újra megtalálhatjátok ezt a rovatot a lemezünkön, és ezúttal a Smart Defrag nevű merevlemez-optimalizáló programot ajánljuk figyelmetekbe. Ez az aprócska applikáció úgy pakolgatja az adatokat, hogy azok a legideálisabb módon helyezkedjenek el a winchesteren, ezáltal gyorsítva például a Windows betöltési sebességét.

INGYENES JÁTÉK — OF GUARDS AND THIEVES

Az Of Guards and Thieves egy ingyenes, béta verziójú lopakodós játék, ami kifejezetten többszereplős módra lett fejlesztve. A programban a játékosok tolvajokat és őröket alakítanak, akik eltérő képességekkel igyekeznek akadályozni egymást céljaik elérésében. Bár a felülnézetes látvány nem 21. századi, mégis rendkívül szórakoztató programról van szó. Amennyiben egy gyors tempójú játékos-játékos elleni élményre vársz, mindenképp tégy vele egy próbát!

ÍZELÍTŐ

Rügyeznek a fák, dagadnak a szoftverboltok polcai, boldogok az egyszeri játékosok, köztük persze mi is. A nagy bőség közepette hirtelen azt se tudtuk, hogy mihez nyúljunk februárban; a Shadowrun Dragonfall, a South Park és a BF4: Second Assault voltak az e havi kedvencek. Az újság első felét is sikerült megtölteni jobbnál jobb címekkel, még külföldre is ki tudtunk utazni, a tesztelni valók majdnem agyonnyomtak minket, és azt se felejtsük el, hogy még a DVD-mellékletünket is sikerült degeszre tömnünk. Lemezünk nagy részét ezúttal egy izgalmas lövölde foglalta el magának: az Operation Flashpoint: Red River a hírneves Flashpoint-sorozat legfrissebb epizódja. Teljes játékunk mellett természetesen megtalálhatjátok a szokásos tartalmakat is: videotesztekkel, moziajánlókkal és frissített turkáló-rovattal várunk benneteket!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 629APE2S

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. május 1-ig** érvényes.

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER™

[ÍRTA CHRIS] **Mindig nagy öröm, ha sikerül teljes játéknak valami lövöldét nyújtanunk, és a tavaly decemberi Painkiller: Hell & Damnation után ismét nekünk kedvezett a szerencse! Ezúttal az Operation Flashpoint-sorozat legutóbbi részét, a Red Rivert pakoltuk a magazin mellé.**

Az Operation Flashpoint-sorozatot valószínűleg már nem szükséges bemutatnunk a militarista játékok megszállottjainak, sőt, nemcsak a legelvakultabb rajongók, de valószínűleg a legtöbb játékos is tudja, hogy az ezredforduló elején ez volt az a széria, amely minden idők egyik legnépszerűbb katonai szimulációját adta a világnak, megmutatva, hogy mi a különbség az addig ismert shooterek és a való élet harcai között. Megtudhattuk, hogy egy háborúban nincs visszatöltődő életerő, és bizony egyetlen eltévedt golyó is végzetes lehet; hogy a jó helyismeret rettentő fontos egy harci övezetben, és hogy egy hadművelet sikeressége sosem egyetlen emberen múlik. Ezért aztán mondhatni, hogy az első Operation Flashpoint mérföldkő volt a játékiparban. Bevezetett az igazi háború kulisszái mögé, életszerű, magával ragadó környezetet teremtve azok számára, akik valami komolyabb kihívásra vágytak annál, mint amit addig a videojátékok nyújtottak számukra. A Flashpoint sikere váratlan és rendkívüli volt, sajnos azonban ezt követően a kiadó és a fejlesztő közti viszony teljesen megromlott, így a Bohemia kénytelen volt búcsút inteni gyermekének, a szériát birtokló Codemasters viszont az összezördülés ellenére nem mondott le a franchise-ról. A stafétát egy új csapat vitte tovább 2009-ben a Dragon Risinggal, hogy aztán 2011-ben a Red Riverrel próbálják meg egy játékba sűríteni mindazt, amit szerintük egy modern Operation Flashpoint-epizódnak tudnia kell.

ÉRINTETLEN TÁJAKON

Nem fogunk hazudni: a Red River nem egy tökéletes játék, továbbá teljesen más a hangvétele, mint a korábbi felvonásoknak. Ennek oka valószínűleg az, hogy a Codemasters gondozásában megjelent részekre katonai szimulátorként már nem igazán tekinthetünk, hiszen életszerűségben, nyitottságban és szabadságban meg sem közelítik a 2001-es részt. Az egyszerűsítés, a váltás viszont nem járt az alapszabályok lebutításával: ez még mindig jóval több, mint egy szimpla akciójáték, hiszen nem rohanhatunk gondolkodás nélkül az ellenséges golyózáporba, és bizony itt jóval több a teendő annál, minthogy menj A-ból B-be. Kerülnünk kell a nyílt harcot, megkeresni a rést az ellenség védelmi hálóján, utasításokat adni a szakaszunk tagjainak, vagy épp fedezőtüzet biztosítani a visszavonuló társaink számára.

BÁR EZ A TELJES JÁTÉKUNK IS STEAMES, AZ AKTIVÁLÁS MENETE MOST MEGVÁLTOZOTT: OLVASD EL A CIKKDOBOZUNK!

Bár a missziók minősége esetenként megkérdőjelezhető, egy valamiben viszont minden kritikus egyetért, amikor a Red River szóba kerül: a történet egy kifejezetten érdekes és ötletes (fiktív) konfliktust dolgoz fel, a játékot felvezető intrónál pedig rég láttunk jobbat. 2013-ban járunk, amikor is egy terroristaszervezet támadást intéz az amerikaiak egyik afganisztáni bázisa ellen. A merénylők az attakot követően a közeli Tádzsikisztánba menekülnek, az amerikaiak pedig válaszul megindítják az Enduring Shield fedőnevű hadműveletüket, aminek célja Tádzsikisztán nyugati részének megtisztítása a terroristáktól. Ez azonban nem az egyetlen csata a határokon belül: keleten a kínai néphadsereg osztja az ólomadagot, miután a 2012-es londoni olimpián merényletet követnek el kínai atléták ellen, és mit ad isten, a feltételezett elkövetők pont innen származnak! Idővel persze a konfliktus kiéleződik, és amikor már azt hihetnénk, hogy a terroristák megkapták a magukét, és megszületett a hőn áhított demokrácia, akkor az amerikai csapatok összetalálkoznak a Kínai Népi Felszabadító Hadsereggel, amely kézfogás helyett meglepetésszerű támadással köszönti a nyugati kollégát. Mi itt, a már minimum kétfrontos háborúba kapcsolódunk be a történésekbe, hogy kiderítsük, mi állhat a konfliktus hátterében.

EGY A SOK KÖZÜL?

A Red River tehát egy taktikai elemekkel tűzdelt akciójáték, amiben egy négyfős csapat részeseként vehetünk részt a Tádzsikisztán elleni invázióban. Az első küldetésekben megtanuljuk, hogy miként is maradhatunk életben a ránk váró hadjárat

Az Operation Flashpoint-sorozat ezen epizódja sem agyatlan céllövölde: aki ész nélkül rohangál, az gyorsan a padlón találhatja magát.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
taktikai FPS

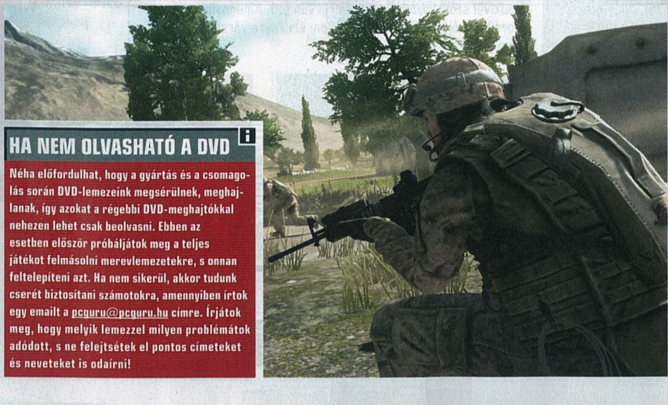
MULTI
4 fős kooperatív

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 2,4 GHz-en, 256 MB VGA (ATI Radeon X1800, vagy jobb), 2 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

Az Operation Flashpoint legutóbbi epizódja 2011 áprilisában jelent meg.



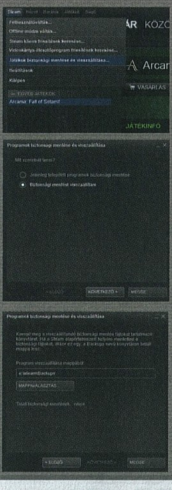
HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

TELEPÍTÉSI ÚTMUTATÓ

Ahogy a múlt hónapban, úgy most sem volt teljesen egyszerű a teljes játékunk DVD-re varázsolása. A múlt havi Two Worlds II-höz hasonlóan ezúttal is a Steam biztonsági mentés funkciója mentette meg az irhánkat, ami azt jelenti, hogy ezúttal is pont ugyanúgy zajlik a telepítés folyamata. Most sem kell megijedni, ez még mindig nem űrtechnológia, csupán pár extra kattintást jelent, utána pedig semmi akadálya sem lesz annak, hogy fegyvert ragadjatok, és nekivágjatok a katonákkal, ellenségekkel telipakolt vidéknek, és a számtalan élet-halál helyzetnek. El is mondjuk, hogy mit kell tenni, méghozzá kis képekkel illusztrálva:

Az Operation Flashpoint: Red River telepítéséhez ezúttal is egy teljesen ingyenes Steam-fiókra, és egy Steam kliensprogramra van szükség. Első lépésként aktiváljátok a DVD papírtasakján található kódot a PC Guru kódbeváltó oldalán: ennek menetéről egy külön cikkdobozban értekezünk. Amennyiben ez sikerült, a játék már szerepel is a Könyvtáratokban, és bármikor letölthetitek a Steam hálózatáról. Amennyiben mégis a lemezről szeretnétek telepíteni, ehhez a DVD-mellékletünk /fullgame könyvtárában lévő fájlok szükségesek. Nem kell mást tennetek, mint a Steam kliensben rákattintani a felső menü első (**Steam** nevű) pontjára, majd ott a **„Játékok biztonsági mentése és visszaállítása"** gombra kattintva válasszátok a **visszaállítás** opciót. Ekkor már csak annyi a dolgotok, hogy elérési útnak megadjátok a DVD-lemezen lévő **fullgame/Operation Flashpoint Red River** könyvtárat, és a Steam máris felmásolja a gépetekre a játékot. Éééés ennyi: ha ez megvan, máris nekivághattok az **Operation Flashpoint: Red River** könyörtelen küldetéseinek!



folyamán, hogyan kell irányítani a szakaszunkat, óvatosan előrehaladni, illetve követni a parancsnokaink utasításait. A játékban négy kaszt közül választhatunk: rifleman, scout, auto-rifleman és grenadier. Mindegyik saját fegyvertípussal (automata gépkarabély, könnyűgéppuska, mesterlövészfegyver), valamint egyéni képességekkel van ellátva, melyből talán már kikövetkeztettétek, hogy bizony fejlődési rendszer is helyet kapott a játékban. Ez két részre bontható. Először is, a játékosnak van egy elsődleges képességrendszere (core skills néven), ahol fejleszthetjük katonánk állóképességét, fegyverismeretét, pontosságát, de ezen túl maguk a kasztok is képesek fejlődni. Ha például lövészként játszunk, akkor lövészszintünk fog fejlődni, aminek hatására az ahhoz tartozó újabb passzív képességeket (gyorsabb tapasztalati pontszerzés, gyógyítás), új fegyvereket, és új fegyverkiegészítőket nyithatunk meg. Ugyanez igaz a scout vagy a grenadier esetében is. Kasztot váltani a küldetés előtt, a Tab lenyomására felugró menüben lehet.

A játék fontos elemét képezi a beépített kommunikációs menü, amit a Caps Lock nyomva tartásával érhetünk el. Ennek segítségével utasíthatjuk társainkat arra, hogy nyomuljanak előre, kövessenek minket, biztosítsanak fedezőtüzet, vagy védjenek meg egy bizonyos területet. Sajnos a játék ezen a téren nem igazán brillírozik, ugyanis az MI által irányított társaink gyakran követnek el csoportos öngyilkosságot, mivel gondolkodás nélkül követik a rájuk bízott utasításokat – tulajdonképpen azt is mondhatjuk, hogy igazából tökéletes katonák, hiszen a létező összes parancsot azonnal végrehajtják... Szerencsére a helyzet nem menthetetlen, idővel kitapasztalható a szakaszvezetés művészete, és végre lehet hajtani a küldetéseket halálos áldozatok nélkül is (mármint a mi oldalunkon: a gonosz terroristák automatikusan megkapják a jegyüket a túlvilágra).

Szerencsére a program lehetőséget nyújt kooperatív módban történő játékra is, aminek köszönhetően azonnal más megvilágításba kerül minden. Ennek köszönhetően akár három másik játékossal együtt is nekilódulhatunk a tádzsik hegyek és puszták felderítésének. Ilyenkor már simán feljebb lehet tornászni az alapfokozat rém egyszerű nehézségi szintjét is, hiszen a játék szinte lépésenként megmondja nekünk, hogy merre menjünk, mit csináljunk, hogyan viselkedjünk egy-egy küldetés teljesítése közben.

A Red River alatt egyébként a Codemasters saját fejlesztésű grafikusmotorja, az EGO fut, ami kifejezetten tetszetős látványt biztosít még úgy is, hogy bizony már eljárt felette az idő. Persze nem egy Frostbite 3 motoros Battlefield 4-et kell elképzelni, és az ArmA-sorozat legújabb része is messze túlmutat rajta, de komolyabb panaszra nem lehet okunk, és legalább tökéletesen elfut a legtöbb hazai konfiguráción, így azok is kipróbálhatják, akiknek régen a gépigény miatt kimaradt ez a játék.

RAKD FEL, NÉZD MEG!

A Red River igyekszik megfelelni az eredeti rész által felállított elvárásoknak, ennek köszönhetően jóval inkább tekinthető szimulátornak, mintsem szimpla akciójátéknak. Ettől függetlenül a játék nem olyan nehéz, mint sokan elsőre gondolnák, főleg normál fokozaton, ahol viszonylag gyakran követik egymást a mentési pontok, újraélednek a társak, és útmutatást adó kijelzőkből, információkból is bőven akad. Ezért aztán azok, akik már láttak FPS-t testközelből, és nem rettennek meg a kihívástól, kezdjék rögtön magasabb szinten a küldetéseket, ugyanis ennek köszönhetően már a nehézség foka is jobban hasonlít majd az eredeti Operation Flashpointra. A Red River messze nem hibátlan alkotás, de mindenképpen szórakoztató darabja annak a műfajnak, ahol szinte már nem is maradt más választási lehetőség, mint az ArmA-széria.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, ettől a hónaptól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a DVD tasakra nyomtatott kódsort nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Nem bújhatsz el!

http://back.nothingtohide.cc/

Számomra mindig kedves, ha valaki egy ismert stílust fordít visszájára; ilyen volt például az Anomaly: Warzone Earth, ahol a tower defense fordítottját kaptuk. Ugyanezt játssza el Nick Liow játéka, a **Nothing To Hide**, amelyben egy politikus lánya próbál megszökni az őt kampánycélokra felhasználó apja elől. Innentől a lopakodós zsáner szabályai érvényesülnek, egy „apró" kivétellel: nem elbújnunk kell a minket követő kamerák elől, hanem a látóterükben maradni... Az első pályákon ez még egyszerű, aztán persze bonyolódik a helyzet, így gondosan meg kell tervezni a lépéseinket, a megfelelő pontokra elhelyezve a magunkkal cipelhető „szemeket", miközben Facebook-bejegyzések és Twitter-üzenetek színesítik a hangulatot. Jópofa, humoros, ugyanakkor csavaros játékról van szó, melyet magatok is kipróbálhattok a böngészőben játszható demóval. E sorok írásakor még tart a gyűjtés – a magam részéről kíváncsi vagyok a végeredményre, mert kétségkívül

Az árnyak útján

http://thepathofshadows.com/

Ha viszont (eltérően a Nothing To Hide-tól) inkább a klasszikus lopakodós játékokat szereted, akkor kövesd nyomon a spanyol Pompeu Fabra Egyetem játéktervező szakának végzős hallgatói által készített **Path of Shadow** fejlesztését! A játékot a PlayStation-platform klasszikus Tenchu-szériája ihlette, „PC-s nyelven" leginkább a Dishonored/Thief és a Mark of the Ninja szerelemgyermekének tűnik. Egy külső nézetes, lopakodós akciójátékról van tehát szó, amelyben egy nindzsát kell terelgetnünk. A játék különlegessége, hogy hősünk képes árnyékot teremteni, ahol elrejtőzhet, hogy aztán ledöfje a közelítő őröket, vagy épp mágiával rántsa be őket a föld alá. Ám ezen bűbájokat csak annyiszor süthetjük el, ahány írásjel világít a hátunkon – ezek a világosságban lemerülnek, sötétben pedig feltöltődnek, így tehát sikerünk kulcsa valóban az árnyakban rejlik. A játékra már lehet szavazni a Greenlighton, hamarosan egy Kickstarter-kampány is indul, sőt a http://prototype.thepathofshadows.com/ oldalról egy korai demóverzió is letölthető.

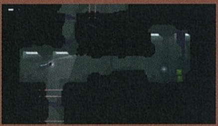
Finji: egy új stúdió az indie szolgálatában

http://blog.finjigames.com/

A Canabalt alkotója, a texasi Adam „Atomic" Saltsman stúdiót alapított Finji néven, amely nemcsak saját játékait fogja piacra dobni, de más függetlenek munkáit is. Első projektjük az **Overland**, mely egy „körökre osztott taktikai túlélőjáték, érdekes narratív komponensekkel", és amelyet Saltsman Shay Pierce-szel közösen készít. Egyelőre ennyit tudunk róla, a srácok az idei GDC-n, zárt ajtók mögött fogják bemutatni. Szintén a Finji gondozza a bizonyára sokak által várt **Night in the Woods** című, bájos grafikájú, erős sztorival megtámogatott felfedezős kalandcímet, Scott Benson és Alec Holowka munkáját, amely tavaly novemberben 26 óra alatt szerezte meg a kért 50 ezer dollárt a Kickstarteren, és végül több mint 200 ezer dollárt gyűjtött be. Sőt! Adam és Alec barátunk keze között formálódik a **Portico** is (korábban Grave címen futott), amely egy körökre osztott tower defense / puzzle, és természetesen ezt is a Finji gondozza. Ez a két játék szintén kint lesz a GDC-n, illetve ennek MIX című társrendezvényén. Még valami: Saltsman és Robin Almott közös alkotása, a meglehetősen sajátos **Capsule** már megvásárolható a Humble Store „meghackelt" oldalán (http://milsci.info/), 8 dolláros áron.

Az olasz forma.8

http://www.forma8.net/



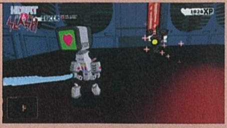
A torinói Mixed Bags frissen bejelentett játéka le sem tagadhatná múzsáit, hiszen mind kinézetre, mind játékmenetben erősen hajaz arra az alműfajra, melyet a NightSky, a Badland vagy épp az Insanly Twisted Shadow Planet fémjelez, szóval, ha ezek közül bármelyik is a kedvenced, akkor nagyon nem nyúlhatsz mellé a **forma.8** esetében sem, és akár szavazhatsz is rá a Steam Greenlighton. Egy látványos, sziluettekkel és pasztellszínekkel életre keltett, fizika alapú puzzle/platformerről van tehát szó, amelyben egy idegen bolygón rekedt kis szondát terelgetünk, hogy ráleljünk egy rejtélyes energiaforrásra. A játék gyakorlatilag minden asztali- és mobilplatformra megjelenik még ebben az évben, érdemes figyelni rá.

MÁRCIUS 17-21 KÖZÖTT KERÜL MEGRENDEZÉSRE SAN FRANCISCÓBAN AZ IDEI IGF, MELYRŐL KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN BESZÁMOLUNK.

Heart & Slash, avagy hentelj szívvel!

http://www.aheartfulofgames.com/

A DigiPen egykori tanára, Juan Raigada által alapított, jelenleg hat főt számláló „**aheartfulofgames**" stúdió első projektje egy igencsak különös szerzet: kinézetre a klasszikus N64/Dreamcast időket idézi, játékmenetben pedig az olyan akcióközpontú roguelike játékokat, mint a Binding of Isaac vagy a Spelunky, ám mindezt egy szólista, 3D-s, külső nézetes verekedős játék köntösébe bújtatva. Főhősünk egy kis robot, Heart, aki valami meghibásodás okán egy steril, gépi világban azt veszi a fejébe, hogy kiharcolja magának az elismerést, a szeretetet – és a harcot tessék szó szerint érteni! 75 fegyver (kalapácsok, pengék, sugárpisztolyok, bokszkesztyűk) és hatvanféle felszerelési tárgy (jetpack, teleport, az idő megállítására, vagy épp a falon futásra alkalmas készülék) vár ránk; ezekből a játék elején véletlenszerűen kapunk pár jószágot, hogy aztán megpróbáljuk végigverekedni magunkat az ellenségekkel, akadályokkal, mozgó platformokkal teletűzdelt pályákon. A játék nehéz, a halál azonnali, így a Heart & Slash is azok kedvence lesz, akik szeretik a kihívásokat. A Kickstarter kampány már zajlik, mikor e sorokat írom, a 20 ezer dollárból 18 összejött, úgyhogy a sikert borítékolom – akit érdekel a cucc, letöltheti a korai alfa demót (kontroller ajánlott hozzá!), és akár a támogatásba is beszállhat még. Megjelenés talán az idei év végén.



Félős hőssel kalandozni rossz ómen...

http://darkestdungeon.com/

A vancouveri Red Hook Studios csapatát veterán játékkészítők alkotják, így igazán nem is meglepő, hogy első munkájuk, a **Darkest Dungeon** meglepően érettnek és ínycsiklandozónak tűnik. A játék egy hardcore, old school RPG / roguelike dungeon crawler, vagyis abban a műfajban próbál érvényesülni, amely jelenleg a legkurrensebb a független játékok piacán. Az általunk felbérelhető, menedzselhető és fejleszthető hősök alkotta kis csapattal tehát procedurálisan generált katakombákba szállunk alá, rettentő lényekkel harcolunk körökre osztott csatákban, városokban, táborban gyógyulhatunk/szerelkezhetünk fel, és persze sok loot és titok is vár ránk. Amiben a játék különleges, az az „Affliction System": hőseink ugyanis gyarló emberi tulajdonságokkal is fel vannak ruházva, így nemcsak életerejüket kell ápolnunk, de lelküket is, mert félelmeik, fóbiáik, hibáik nagyban befolyásolják kalandjainkat és az összecsapások végkimenetelét. Ezek ráadásul dinamikusan változnak az események hatására, így kulcsfontosságú lesz, hogy időben reagáljunk rá, különben a bekapott ütések miatti pánik, a paranoia, a kincsek láttán feltámadó kapzsiság vagy a vérengzéskor feltörő szadizmus kilátástalan helyzetbe sodorhatja csapatodat. A Darkest Dungeon mindennek tetejébe egészen elképesztően jól néz ki, a gótikus/középkori hangulat csak úgy süt a kézzel rajzolt, 2D-s, művészi igényességű képekből. Nem csoda, hogy a játékot több szaklap is az év egyik legjobban várt alkotásának kiáltotta ki, és hogy a Kickstarter-kampány minden várakozást felülmúlt, hiszen a kért 75 ezer dollár helyett jelenleg (március 4-én) 240 ezernél tartunk, és a gyűjtés március 14-ig tart, így a bónuszcélok közül is jó pár megvalósulhat. A Darkest Dungeon 2014 őszén várható a Steamen is, korai hozzáférésben, a megjelenés jövőre esedékes.

Építs játéktermet!

http://firebase.ca//

Az Orbitron: Revolutiont fejlesztő Firebase bejelentette, hogy tavalyi XBLIG sikerük, az **Arcadecraft** PC-re is megjelenik. Ahogy a cím sejteti, a játékban egy játékterem-tulajdonos bőrébe bújunk, akinek fel kell futtatnia üzletét a műfaj fénykorában, az 1980-as években. 80-féle arcade-gépet vásárolhatunk meg a gyártóktól, a Space Invaders és Pac-Man klóntól kezdve az összetettebb, vektorgrafikával kényeztető masinákig, számtalan stílusban és kivitelben, sőt hétféle japán csodagépet is beszerezhetünk, emellett a játékosokat zenegép is szórakoztathatja (amelyen a saját nótáinkat is lejátszhatjuk – ideje leporolni a Rick Astley albumokat!). A helyiséget neonfényekkel, szezonális díszekkel dobhatjuk fel, és olyan eseményeket kell átvészelnünk, mint egy kiadós áramszünet, vagy épp az ipar 1984-es válsága. Természetesen a díjszabást, sőt a gépek nehézségi szintjét is mi határozhatjuk meg a szent cél, a profit érdekében. Miután sajnos manapság kevés az igazán jó tycoon-játék PC-re, ráadásul a téma még szívünknek is kedves, jómagam nagy szeretettel várom a játékot, amelyre lehet szavazni a Greenlighton, sőt a DRM-mentes verzió megvásárolható 15 dollárért a Humble Bundle oldaláról; igaz, ez még csak bétaverzió, de természetesen a frissítések és a végleges változat benne foglaltatik az árban.

Aaru ébredése

http://www.lumenoxgames.com/

Az akcióplatformer műfajban nehéz újat alkotni, hiszen a mechanizmusok (kiszámított ugrások, elkerülendő csapdák, betanulandó pályák, vérverejték) nagyjából adottak. Amivel ki lehet tűnni a tömegből, az a sztori, az audiovizuális körítés, és/vagy egy-két plusz ötlet. Nos, az izlandi Lumenox első játéka, az **Aaru's Awakening** az eddigiek alapján mindezeket sikerrel teljesíti. A történet a csapat nevével megegyező világban játszódik, ahol a Hajnal, a Nappal, az Alkony és az Éj tökéletes egyensúlyt alkot, ám utóbbi birodalmából egy sötét fenyegetés veszélyezteti mindezt, így aztán a Hajnal elküldi legjobb bajnokát, a farkasszerű Aarut, hogy helyreállítsa a balanszot. A játék valóban gyönyörű, nagyszerű zenével és jó irányítással, melynek különlegessége, hogy Aaru képes „rohamot indítani" a kurzor felé, amivel különlegesen nagy ugrásokat tudunk végrehajtani, valamint vékony falakat áttörni, illetve a teleportálásra is. A kézzel rajzolt pályák mindegyike ezen mechanizmusokra épül, és persze kellő mértékű kihívást kínál a műfaj szerelmeseinek. Erről magatok is meggyőződhettek, ugyanis a hivatalos oldalról letölthető az Aaru's Awakening demója, és ha tetszett, szavazhattok is rá a Greenlighton, sőt 15 dollárért akár elő is rendelhetitek.

SIKERREL ZÁRULT A LA MULANA 2 KICKSTARTERES GYŰJTÉSE! A JÁTÉK DEMÓJA LETÖLTHETŐ A PLAYISM OLDALÁRÓL, AHOL ADAKOZNI IS LEHET MÉG.

HÁZTŰZNÉZŐBEN A RIOT GAMESNÉL

[ÍRTA **WILSON**] **MÉG A LAPZÁRTA IDŐPONTJÁT IS MEG KELLETT VÁLTOZTATNUNK MIATTA, DE MEGÉRTE: DUBLINBAN JÁRTUNK, ÉS EGY TELJES NAPOT TÖLTÖTTÜNK A RIOT GAMESNÉL, HOGY MEGNÉZZÜK, MILYEN AZ, MIKOR A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKA MAGYARUL SZÓLAL MEG.**

Egy játékfejlesztő cég, játékosokkal a fedélzeten, a játékosokért. Egy jelmondat: „A küldetésünk, hogy a világ legjátékosközpontúbb cégévé váljunk". Ha utópiának hangzik, az nem a véletlen műve. Ha ezt már mástól is hallottad, az sem. Kevés olyan sikeres, vagy sikerre vágyó vállalat létezik, amely ne tenné le a nagyesküt az őszinteségről, a nyitottságról, a közösség meghallgatásáról, a vélemények beépítéséről, hogy aztán a valóság köszönőviszonyban se legyen az ígérettel. Elég csak megnézni, hova tűnt a Farmville-gyáros Zynga egykori kedves énje, vagy miként lett szabadalom-troll a Candy Crush sikerétől megrészegült Kingből. Hogy egy cég mennyire hű a hitvallásához, és mennyi az igazság abban, amit magukról állítanak, könnyen lemérhető: elég csak megnézni, hogy mivel játszanak az alkalmazottak az irodájukban. Ha a Riot dublini kirendeltségéről van szó, akkor a válasz már a bejáratig kiszűrődő hangokból is leszűrhető: aki nem épp a munkáját végzi, az League of Legendsezik.

EGY JÁTÉK, EGY SIKER

Ha létezne könyv, ami a leglátványosabb sikereket foglalná össze, a Riot Gamesnek kiemelt hely jutna benne. A kaliforniai Santa Monicában 2006-ban alapított vállalat alig két év alatt jutott el oda, hogy elkészítse első játékát, és utána még egy év kellett ahhoz, hogy ne csupán sikeresek legyenek, de az egész játékipar fejlődését is megváltoztassák. Az egykoron alig pár tucat főt foglalkoztató Riot ma már egy gigantikus, ezer főnél is több alkalmazottat foglalkoztató gépezet, 11 irodával, és napjaink legaktívabb, legnépszerűbb játékával a hóna alatt, amely új műfajt ugyan nem teremtett, viszont mindenkit, még az eredeti ötlet megálmodásában asszisztáló Blizzardot is megelőzték azon a MOBA-csatatéren, amelyről az elmúlt egy év szólt, és amely 2014-re is rányomja a bélyegét. És ez a gépezet most már magyar vonatkozással is rendelkezik.

Habár nem a League of Legends hozta létre a MOBA-műfajt, de mind a mai napig ez a zsáner legsikeresebb és legnépszerűbb darabja: naponta 27 millió aktív játékos tölti vele az idejét. A LoL mégsem csupán ezért legendás, hanem mert a mögötte álló Riot Games volt az első, és a Valve színre lépéséig az egyetlen olyan stúdió, amely hibátlanul tudta áthozni keletről a free-to-play üzleti modellt, ahol a bevétel nem a játékok eladásából, hanem az ahhoz kötődő mikrotranzakciókból, a kisebb-nagyobb digitális javakból folyik be.

A League of Legends esetében viszont nem folyik, hanem ömlik: 2013-ban 624 millió dollár, közel 1,4 milliárd forint került a Riot bankszámlájára, és ehhez nem kellett lemezeket legyártaniuk, szobrokat készíteniük, vagy bármi olyat előállítaniuk, ami fizikai valójában is létezik. Csak felkínáltak több mint száz hőst, ennél kicsivel több skint és egyéb tárgyakat a játék online shopjában, sokan pedig a pénztárcájuk kinyitásával hálálták meg ezt. És ezt hamarosan megtehetjük magyarul, magyar forinttal is – a hatalmas gépezet ugyanis megcélozta Magyarországot.

KIS ORSZÁG, KIS PÉNZ

A lokalizáció, mint jelenség egyáltalán nem új Magyarországon: a kilencvenes években, a hazai játékfejlesztés csúcsán szinte mindennapos volt,

Vannak olyan elemei a fordításnak, ahol még nem eldöntött, melyik változat kerül be a játékba. A dublini csapatnál jelenleg abból van a legnagyobb vita, hogy a pentakill maradjon-e pentakill, vagy inkább legyen ötszörös gyilkosság.

Minden, a képen szereplő szöveg a tesztverziót tükrözi: változtatások, módosítások még bőven várhatóa e téren

hogy az itthon gyártott címek (például az Imperium Galactica-sorozat vagy a S.W.I.N.E.) a saját nyelvünkön szólaltak meg, és a közeli országok portékái is hajlamosak voltak átszivárogni (a Gorky 17-et ki tudná elfelejteni, főleg a múlt havi múltidézésünk után). Ám ahogy teltek az évek, a szinkron felszívódott, és ma már akkor is örömtüzet gyújthatunk, ha feliratot kapunk. Ha belegondolunk a munka mélységébe és a költségekbe (3-4 millió forint alatt lehetetlen megúszni), na meg a közelmúlt orra eséseire a minőség kapcsán (a Witcher például nem sült el túl jól), akkor ez nem csoda – Magyarország kicsi, a játékpiaca még annál is kisebb, az itthon eladott szoftvermennyiséget általában egy nyugati bolthálózat 1-2 fiókúzlete termeli meg.

Miért lokalizálna hát bárki? Mert a nem dobozos, folyamatosan bevételt termelő szoftverek esetében megéri. A hazai F2P piac koronázatlan királya, az erős médiakampánnyal is rendelkező World of Tanks erre kiváló példa, de lehet, hogy az év végi trónon már nem ő, hanem a League of Legends ül: a játék idén hivatalosan is megjelenik Magyarországon.

KÖNYV IS LEHETNE

Habár az ezzel kapcsolatos tervek már jó egy éve megszülettek, a tényleges munka csak valamikor 2013 augusztusában kezdődött meg, és nemhogy még mindig tart, de a megjelenést követően is folytatódni fog. Pont úgy, ahogy a League of Legends fejlesztése, hiszen a 2009-es kiadást követően sem állt le a támogatás, a játék mind a mai napig fejlődik, bővül. És hogy mekkora feladatot vett a nyakába a magyarításért felelős dublini részleg? Elég csak megnézni a számokat: több mint 230 ezer szót, 9600 hangfájlt kellett angolról hazánk nyelvére ültetni. Az ültetés szó szerint értendő, hiszen itt nem egyszerű lokalizációról, vagyis fordításról van szó – az egész egyszerűen nem működne. Nem csak azért, mert sok olyan mondat van, amely magyarul hülyén hangzik, hanem mert nem kevés olyan is akad, aminek egész egyszerűen semmi értelme nincs. Vagy mert lefordíthatatlan szójáték, vagy mert olyan dolgokra utal, amik csak az angol nyelvterületen mondanak bárkinek is bármit.

Mit tesz akkor az, akinek ezt át kell ültetnie? Források után néz, és megpróbál olyan alternatívákat találni, amiket Magyarországon azonnal, gondolkodás nélkül megért az ember. Mesékből, filmekből, híres szinkronokból építkezik, és ha kell, átírja, kijavítja azt, ami esetleg nem sül el jól. Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy a Riot lokalizációs csapata a közösséget is bevonja a munkálatokba. A már jelen sorok írásakor is élő, a bétatesztelők számára elérhető fórumon mindenki véleményt nyilváníthat, javaslatokat tehet, és annak fényében változtatják meg az egyes kifejezéseket, mondatokat, sőt, szélsőséges esetben magukat a szinkronhangokat is.

Hazánkban még sosem készült annyira igényes lokalizáció, mint amin a Riot Games dolgozik.

Ez nemcsak példa nélküli hozzáállás, de egyben hatalmas teher is: hihetetlenül sok időt és pénzt emészt fel egy szinkron elkészítése, különösen egy olyan játék esetében, ahol nemcsak pár fő- és néhány mellékszereplő van, mint egy hagyományos, lineáris alkotás esetében, hanem egy hatalmas, száznál is több karaktert számláló gárda. Éppen ezért is fantasztikus az, amit a Riot Games tető alá hozott: már most is százhoz közelít azon színészek száma, akik közreműködtek a szövegek felmondásában, és itt nem az utcáról berángatott, vagy hirdetésre jelentkező ismeretlenekről van szó, hanem a magyar szinkrongárda esetenként több évtizedes múlttal rendelkező, bebetonozott tagjairól, akiknek hangjával már számtalan filmben, sorozatban, reklámban találkozhattunk.

Az pedig már csak hab a tortán, hogy a lokalizációs esernyő alá nem csupán az összes hang és a szöveges elem fért bele, de a League of Legendshez kapcsolódó teljes ökoszisztéma is. Az eddig használt euró helyett ezentúl magyar forinttal lehet fizetni (méghozzá rögzített árfolyamon, így a fel-le ugráló forint ingadozásai nem lesznek kihatással a Riot-bolt áraira), a terméktámogatási fronton is magyar emberek fognak magyar kérdésekre és problémákra választ találni, és az egész League of Legends oldal (beleértve a fórumot is) a mi nyelvünkön szólal meg.

PÉNZ = MINŐSÉG

Jobb-e a magyar változat, mint az angol, amihez már teljesen hozzászoktunk? Többet nyújt annál? Ezt mindenki döntse el maga. Egy dolog biztos: ez nem egy rohamtempóban összedobott egyszerű fordítás, hanem igazi, tényleges lokalizáció, egy tulajdonképpen teljesen páratlan kezdeményezés, amihez foghatót még nem láthattunk, és valószínűleg soha nem is fogunk. Monumentális munka egy monumentális játékhoz, amely kitaposta egy műfaj és egy üzleti modell előtt az utat, és amely napjaink legnépszerűbb, legaktívabb játéka, napjaink egyik legodaadóbb fejlesztőcsapatával a háta mögött. Hiszen a Riot küldetése az, hogy a világ legjátékosközpontúbb cégévé váljon – és ezt a missziót már rég teljesítették.

DOLGOZZ A RIOT GAMESNÉL!

Habár a honosítás jelentős része már elkészült, de a Riot Games dublini kirendeltsége továbbra is aktívan keres (*http://www.riotgames.com/careers*) embereket a magyar csapatba. Természetesen alapfeltétel a LoL és az angol nyelv ismerete, a munkavégzés helyszíne pedig Dublin. Jelenleg az alábbi pozíciók várnak betöltésre:

- **Language Coordinator**
- **Localization Analyst**
- **Player Support Coordinator**

Ha érzed magadban a bátorságot és a tudást, akkor jelentkezz: ha nem is jutsz be, legalább tapasztalatot szerzel, ha pedig téged választanak, egy dinamikusan növekvő, végtelenül barátságos csapat tagjává válhatsz!

LEAGUE OF LEGENDS MAGYARUL, MAGYAROKTÓL

[ÍRTA WILSON] FIATALOK, NAPJAINK EGYIK LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKÁN DOLGOZNAK, ÉS KETTEN TETŐ ALÁ HOZTÁK ANNAK TELJES HONOSÍTÁSÁT. DUBLINBAN BESZÉLGETTÜNK LŐRINCZ BÉLÁVAL ÉS ROTH GEORGE-DZSAL, A LEAGUE OF LEGENDS MAGYAR VÁLTOZATÁNAK KÉT AGYÁVAL.

Amikor már a Zyngának is saját MOBA-ja van, az elég jó mutatója annak, hogy mekkora szerepet is tölt be jelenleg a játékiparban ez a műfaj. Szerintetek milyen a MOBA-k helyzete így 2014 elején?

Roth George: Egy Warcraft 3 moddal kezdődött az egész, ami akkoriban egy összetákolt valaminek tűnt, nem egy polírozott, befejezett terméknek. Pont a minap jutott eszembe, hogy hova tűntek a valós idejű stratégiák? Régen rengeteg RTS volt, most pedig szinte mindenhol MOBA-k nőnek. A műfaj népszerűsége felfelé ível, ami egy kiváló dolog.

Számok tekintetében a LOL előszobájában sincs a DOTA 2, de aktív játékosainak száma exponenciálisan nő: 2-300 ezerről gyakorlatilag hét hónap alatt felkúszott 600 ezerre. Nem féltek attól, hogy egy olyan éles versenyhelyzet alakul ki, amit esetleg nem tudtok maradéktalanul kontrollálni?

RG: A versenyt nagyon szívesen vesszük: hajrá srácok, csinájátok, legyen minél jobb a DOTA 2, hiszen ez minket is arra sarkall, hogy a lehető legjobbat tegyük le az asztalra. Mi ennek nagyon örülünk, értelemszerűen szemmel tartjuk őket, megnézzük, kipróbáljuk, de természetesen nem úgy állunk hozzá a fejlesztéshez, hogy átemelünk innen-onnan dolgokat, amik épp népszerűek. Igyekszünk a lehető legjobban csinálni a dolgunkat. Akik a játékmenetért felelnek, maximálisan képben vannak a rivális játékokkal, sokan közülük aktív játékosok is!

Lőrincz Béla: Rengeteg cég jelent meg a MOBA-piacon: a Warner a Gyűrűk Urát vette alapul, a Blizzard a híres karaktereit, de már a DC-képregények világában játszódó MOBA is van. A paletta bővül, és ez csak jót jelent a játékosoknak.

A Riot Games egyik vezetője a közelmúltban tett egy érdekes kijelentést: szerinte tíz év múlva is a League of Legendsszel fogunk játszani. Szerintetek tényleg van még ennyi a műfajban és a LoL-ban? Hány évre láttok előre a fejlesztések terén?

RG: Mindenképp, sőt, igazából most jutottunk el oda, hogy szinte mindenki MOBA-val játszik: tulajdonképpen ez az MMO-utódja, a játékstílus, amit szinte mindenki ismer, mindenki kipróbálta. Nagyon sok különböző csapatunk van házon belül, eltérő feladatokkal. Vannak például aktív pszichológusaink, akik azon dolgoznak, hogy miként tehetnék barátságosabbá a játékot, mik azok az elemek, amik kiváltják az agresszív viselkedést, a trollkodást. Van, aki a skinekkel foglalkozik, van, aki a lore-ral. Van egy útitervünk, de az is inkább csak olyan 4-5 hónapra előre tartalmazza pontosan, hogy mi a következő cél, ezt követően azonban sok a változó és az ismeretlen. Persze van olyan fejlesztés, ami nagyon hosszú ideje tolódik, van, ami már el is készült, de csak akkor jelentetjük meg, ha teljesen befejezettnek látjuk, és az időzítés is megfelelőnek tűnik.

A magyar változat csak és kizárólag akkor lesz publikus, ha teljesen elégedett vele a csapat.

Ha már pszichológia: lényegében csak tavaly aktivizáltátok magatokat a trollok kiirtása kapcsán. Miért vártatok eddig? Belülről indult ez a kezdeményezés, vagy a közösség nyomására?

RG: Mind a kettő! Amíg csak 100-200 fő dolgozott a Riotnál, még nem tehettük meg, hogy legyen egy team, amely a viselkedéskutatással foglalkozik, de ma már ezernél is több ember tartozik a Riot-csapatba, így végre elkezdhettünk ezzel is foglalkozni. Rengeteg piackutatást és felmérést végzünk, és ez alapján egyértelmű, hogy a legnagyobb probléma a játékosok közti összhang és megértés hiánya. Ennek orvoslására igyekszünk több kezdeményezést bevezetni: az egyik ilyen a március 1-jén aktivált team builder rövid ideig elérhető bétája, ahol már a meccs előtt kiválasztható, hogy ki melyik lane-en akar játszani. Ezenfelül ott vannak a becsületpontok, melyek több kategóriában rangsorolják a feleket.

LB: Van egyfajta önszabályozó szisztéma is, amit a törvényszék rendszerének hívunk. Ha valaki sok negatív jelentést kap, akkor idővel a törvényszék elé kerül, ahol a közösség dönt arról, hogy szankcionálják-e a játékost (kitiltással, felfüggesztéssel).

Gondolom, ebben ti is közreműködtök, de pontosan mi a dublini iroda feladata, nektek mi a szerepetek a Riot-családban?

RG: A játék alapja, váza már kész, de egyről a kettőre nem azzal jutunk, hogy még belepakolunk 250 hőst. El kell vinnünk a League of Legends-élményt minden területre, minden országba, hogy a játékosok azt érezzék, hogy megkapják az őket megillető figyelmet és támogatást. Az európai iroda dinamikus fejlődése ennek köszönhető: csapatokat építünk ki az egyes országokban, és bizonyos esetekben, mint például most, lokalizálunk is.

Hogyan kezdődött ez a projekt, honnan jött az, hogy „készítsünk magyar változatot"?

LB: A cégnek az a célja, hogy minél közelebb hozza az emberekhez a LoL-élményt, Magyarország esetében is. Szeretnénk, ha a saját nyelvükön megkapnák ugyanazt, mint az angol klienssel mondjuk egy angol felhasználó. Nem feltétlenül előzte ezt meg pénzügyi számítás, nem csak a pénzt nézzük, nem az alapján döntöttünk, hogy mennyit költenek a magyar játékosok a LoL-boltban.

RG: A magyar közösség rendkívül kitett magáért: például a legnagyobb magyar LoL-rajongói oldal Facebook-csoportjában többen vannak, mint a mi saját, hivatalos, olasz LoL-csoportunkban! Van egy rendkívül aktív közösség, egyre sikeresebb, tehetségesebb játékossal. Tavaly a nemzetközi döntő alatt épp Los Angelesben voltam, mikor kaptam a hírt, hogy Budapesten vagy ezren ülnek egy plázában, és három moziteremben nézik a meccseket! Ez is egy olyan jel volt, hogy itt az ideje a magyar nyelvű támogatásnak.

Mennyi idő telt el a tervezéstől a kivitelezésig? Az amerikai anyacég mennyire szólt bele?

RG: Rendkívül hosszú volt, hiszen közben azért más dolgokkal is kellett foglalkoznunk. Tavaly augusztusban köteleztük el magunkat, és láttunk neki a tényleges munkálatoknak. Teljesen szabad kezet kaptunk: meg kell, hogy bízzanak bennünk, és ezért is nézik meg a Riotnál alaposan, hogy kiket vesznek fel. Bár nem néztünk korábbi honosításokat, a fejünkben azért ott volt, hogy egy Imperium Galactica és egy S.W.I.N.E. szintű munkát letegyünk az asztalra, hiszen ezek még mindig a szinkronizált játékok csúcsát jelentik. Kiküldtünk több mintaszöveget több magyar szinkronstúdiónak, és a végeredményt kiértékelve döntöttünk egy cég mellett. Értelemszerűen korban, nemben, hangszínben kellett stimmelniük. Persze még így is mellé lehet lőni, de ezen lehet változtatni is: a közösség visszajelzése alapján egy szereplő hangját már le is cseréltük!

Hogyan fog működni a gyakorlatban a magyar piacon a játék? Mi a helyzet a fizetéssel, az RP-kártyákkal?

RG: Lehetséges lesz magyar forintban fizetni, méghozzá egy fix árfolyamon.

LB: Szeretnénk, ha minél több lehetőség lenne Riot-pontok vásárlására, és ebbe természetesen az RP-kártyák is beletartoznak. Nagyszerű lenne, ha a legnagyobb hazai boltokban ez megoldható lenne. Jelenleg is zajlanak a tárgyalások.

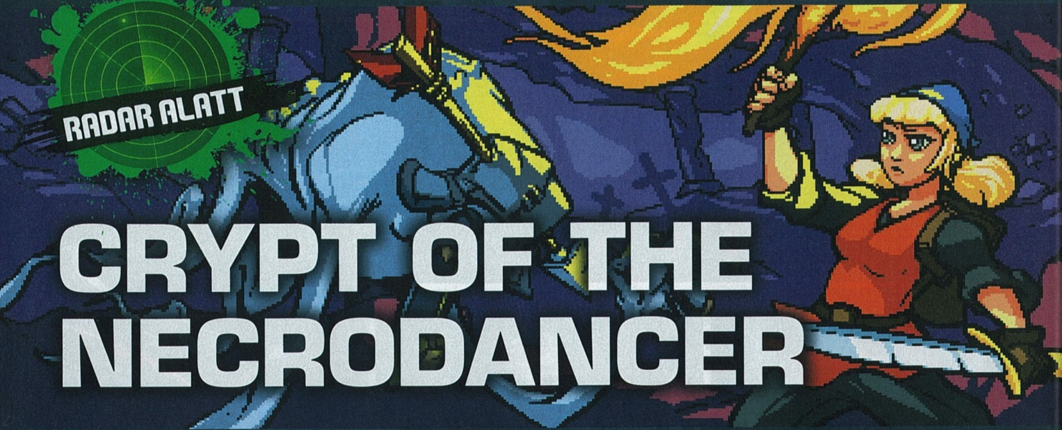
Mikor várható a magyar változat megjelenése?

RG: Amikor elkészül! Szerencsére nem sürget minket senki, így a saját tempónkban haladhatunk.

LB: Szeretnénk minél teljesebb, befejezettebb formában megjelentetni – jelenleg az alfateszt zajlik, amelynek során folyamatosan figyeljük a közösség visszajelzését, javaslatait, és ezeket figyelembe véve módosítunk a lokalizáción.

Számíthatunk esetleg hazai versenyekre, egyéb rendezvényekre?

LB: Természetesen tervezzük, de most elsősorban a játékra koncentrálunk, hogy befejezzük a honosítást. Ezt követően jöhet minden: szeretnénk egy League of Legends nyitópartit, hivatalossá téve a magyarítás megjelenését, de pontos dátumot még nem tudunk mondani.



CRYPT OF THE NECRODANCER

[ÍRTA LOR] **Mostanában nem múlik el úgy hónap, hogy ne tűnne fel egy többé-kevésbé eredeti roguelike cím, az év legbulisabbnak ígérkező darabja azonban pofátlanul kitűnik a dömpingből: ritmusra kell végigdarálnunk a kriptát, és móresre tanítani a sötét erőket.**

Első ránézésre furcsa szerzetnek tűnik egy olyan hardcore dungeon crawler, ami mellé oda kell biggyeszteni a ritmusjáték jelzőt, viszont az ötlet meglepően működőképes. A BraceYourself Gamest alapító Ryan Clark gyerekkora óta kedveli a roguelike játékokat, és legfőbb szívfájdalma mindig a műfajra jellemző igazságtalanság volt: a véletlenül generált pályák sokszor elkerülhetetlenül halálba taszítják a kalandort. Ezért is álmodta meg a Crypt of the Necrodancert, amiben csupán ritmusérzékünket és ujjainkat hibáztathatjuk.

ÁSÓ, KAPA, SZUBBASSZUS

A bizarr felütés szerint a főhősnő, Cadence ásás közben zuhan egy ördögi dungeonbe, ahol szívét ellopja tőle a gonosz Necrodancer, és ezt most bizony szó szerint kell értenünk. A kegyetlen démon a lány élettelen testébe ritmusdózist pumpál, akinek a taktusoktól átszellemülten kell sorra venni az akadályokat és visszaszerezni ellopott szervét. A játékos és az ellenfelek a felcsendülő dal ritmusára tudnak csak mozogni és támadni, a barlang pedig zenélő-mozgó organizmusként változik harc- és tánctérré. Mindössze a négy alapirány gombjai használhatók, amikkel kockáról kockára lépdelve kell az ellenfelekre megfelelő időben rávetődni. A szerzetek ghoulok, sárkányok és démonok, akik meglehetősen agresszívan próbálják eltenni láb alól hősnőnket. Egy részük meghatározott útvonalon mozog, míg a makacsabbak követik Cadence-t, akinek jó ideig egyetlen önvédelmi eszköze a nála maradt ásó. Ezzel tud új területeket kiásni, illetve befolyásolhatja az ellenség mozgásának irányát. Később több elhulló tárgy segíti a gyilkolászást, a négy különböző fő terület között levő csarnokban pedig olyan tartós boostokat is vásárolhatunk, amelyek nem vesznek oda egy esetleges halál után. Mindezt színes és harsány pixelgrafikával tálalják a fejlesztők, így egészen modern színfalak között élhetjük át az old school játékok hangulatát. Ráadásul a billentyűzeten kívül gamepaddal és Dance Dance Revolution táncszőnyeggel is belevághatunk a játékba, utóbbi valószínűleg parádés élményt kínál.

ADATOK

KIADÓ
Brace Yourself Games

FEJLESZTŐ
Brace Yourself Games

MŰFAJ
roguelike

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Dance Dance Revolution
1998 (KONAMI)

AKI NEM LÉP EGYSZERRE...

A pályák nehézségi fokát is a talpalávaló szabályozza, a gyorsabb ütemű témáknál komplexebb mintákat kell felismerni, megtört ütemekkel és szünetekkel, és ehhez a képernyő alján látható szív nyújt segítséget. A speciális mozdulatokat kombóvá lehet fűzni, ezért a szorzók miatt is érdemes minél ügyesebben eltalpalni a szintet. A hanganyag minőségért a Super Meat Boy és Binding of Isaac zenéjét jegyző Danny Baranowsky felel, aki olyan műfaj jegyeiből merítve komponálta a játék muzsikáját, mint a techno, a szamba vagy épp a metál. Bár a játék lejátszási listájára felpakolhatjuk a kedvenc számainkat is, de a teljes élmény miatt mindenképpen ajánlott az eredeti zenével végigtolni a programot. Az egyedi alkotás 15, illetve 25 dollárért már előrendelhető, utóbbi tartalmazza a soundtracket is. Nem titok, hogy a Necrodancer nemcsak Cadence szívét rabolta el, hanem a sajtó is epekedve várja, mi sül ki mindebből – a legfájóbb a várakozásban, hogy még nincs hivatalos megjelenési dátum, pedig már alaposan benne van a bugi a mi lábunkban is.

Kösd fel a nadrágod, ha majd ajánlani akarod a barátaidnak: nem lesz egyszerű elmagyarázni, pontosan miről is szól!

Láttuk már furcsa keverékét szélsőséges műfajoknak, de amit a Crypt of the Necrodancer művel, arra egész egyszerűen nincsenek szavak

RADAR ALATT

RAIN WORLD

[ÍRTA **LOR**] **A túlélés izzasztó dolog, főleg ha egy macskaszerű idegen lénynek kell biztosítanunk a napi betevőt, gyíkszerű pixelragadozók elől menekülve. A Rain World különleges világa nagy dózisban sugározza a kreativitást, és felkerült a mi várólistánkra is.**

A legtöbb művész tudja, hogy a múzsa sokszor a legváratlanabb helyzetekben bukkan fel, és így történt ez Joar Jakobssonnal is: a Rain World ötlete egy egyszerű sprite-tesztelés során fogant meg benne, majd ebből kerekedett ki az év egyik legérdekesebbnek ígérkező Kickstarter-projektje. Három évnyi fejlesztéssel, és immáron a Steam Zöld út hozzáféréssel a háta mögött egyre tartalmasabb formát ölt a program, ami első ránézésre frissítően üde hangulatbombának néz ki.

CICA, HOPP!

A Rain World olyan platformer, amiben egy idegen civilizáció romjain kell megküzdenünk a túlélés nehézségeivel, egy nagyon furcsa, ám aranyos cicaszerű lényt, Slugcatet irányítva. Az esős időszakokban a legtöbb teremtmény hibernálva alszik, míg a száraz idők bekövetkeztével kezdetét veszi a vadászat kíméletlen korszaka. A gyors tempójú, akciódús kalandok során feladatunk élelmet szerezni a következő pihenési ciklusra, de a sokkal nagyobb és erősebb lényeknek is pont ugyanez a szándéka. A Rain World nem egy átlagos platformjáték, hiszen a reflexek megdolgoztatása mellett körültekintően meg kell tervezni a következő menekülési útvonalat, és mindig túl kell járni az ellenség eszén. A konfliktusokat ugyanis ajánlott kerülni, az ellenfelek Jakobsson elmondása szerint csak nagyon-nagyon nehezen győzhetők le, így a túlélés kulcsa főleg a lopakodás és a megfelelő stratégia kifundálása lesz. Az utóbbi nagyon fontos, ugyanis a Slugcat húsára pályázó gyíkfélék dörzsölt lények: a mesterséges intelligencia kiemelt szerepet kapott a fejlesztés során, hogy a program lényege semmiképp ne legyen gyengén működő, sebezhető pont. A játék egy sztori- és egyéni módot fog tartalmazni; az előbbiben, azaz a főszálban a meglepetéseket tartogató történetet göngyölíthetjük fel, míg az utóbbiban különféle kompetitív mérkőzéseket lehet vívni, maximum három játékostársunk közreműködésével.

ADATOK

KIADÓ
James & Joar

FEJLESZTŐ
James & Joar

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014 nyár

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Super Meat Boy
2010 (TEAM MEAT)

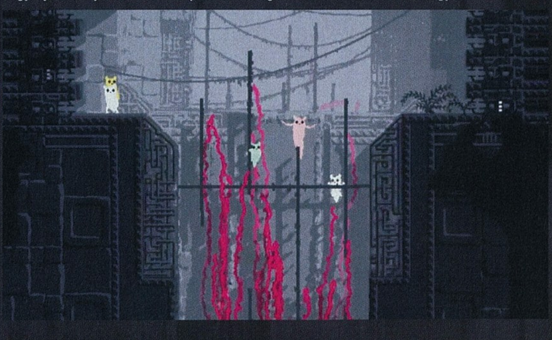
Shelter
2013 (MIGHT AND DELIGHT)

Az eredetileg kért 25 ezer dollár helyett végül 63 ezer dollárt adtak össze az adakozók: mi ez, ha nem átütő, nem várt siker?

PIXELÁZTATTA VILÁG

Már a képeket elnézve is magával ragadó, amit eddig sikerült összehozni. A Rain World megjelenésében a 16 bites klasszikusok világát idézi, némi posztapokaliptikus beütéssel és ábrándosabb színpalettával. Jakobsson vonzódik a sötét hangulatú, lepusztult helyekhez, ezért a vizuális keverék furcsa absztrakciója egy olyan indusztriális környezetnek, ahol valójában a dzsungel törvényei uralkodnak. A programozás és tervezés minden fázisát ő maga végezte, az új hullámos pixel artot pályaszerkesztővel és kézi rajzokkal készítette, és mindezt filterekkel turbózta fel. Folyadékszerű hatást keltenek a gördülő figurák, akik a különlegesen kódolt fizikának köszönhetően a természeteshez közelítő módon mozognak. Egyedül a zenét szerezte más, James Primate, aki a látványhoz hasonlóan eklektikus művészi megoldásokkal komponálta a hangulatfestő dallamokat. A felcsendülő munkák glitches beütésű chiptune, breakbeat, ambient műfajú keverékek, ami az előzetes videók alapján remekül áll össze. Mindez igazi cukorkának tűnik a szemnek és fülnek, a kérdés már csak az, mennyire fogjuk szívünkön viselni a macskalény sorsát, és mikor kapjuk kézhez a végleges kalandot.

A Rain World ötlete zseniális, a tálalás pedig egyenesen frenetikus. Döbbenetesen szép, és a gyönyörű zenéjének hála valami páratlanul hangulatos is: ez lehet az idei év nagy indie sikere!



RUST

[ÍRTA WILSON] **Új taggal bővült a túlélős játékok egyre terebélyesebb tábora. Kevéske eredeti ötlettel, de rengeteg izgalommal jelent meg decemberben a Rust, az év egyik legnagyobb szenzációja, a játék, amit nem lehet kikerülni, de tiszta szívből imádni sem.**

2014-ben a túlélős játékok annyira tűnnek eredeti ötletnek, mint amenynyire az ezredforduló környékén a második világháborús stratégiák és belső nézetes lövöldék. A Minecraft megjelenésével gyakorlatilag egy teljesen új műfaj született, és vele együtt keletkezett egy olyan űr, amit azóta sokan megpróbáltak kitölteni. Az Xbox 360 esetében még érthető is volt a fejlesztők buzgósága, hiszen ezen a platformon sokáig nem volt hivatalosan Minecraft, így az Xbox Live Indie Games kínálatában a fillérekbe kerülő, mégis milliós példányszámban értékesített, borzalmasabbnál borzalmasabb klónok jelentették az egyetlen alternatívát. Mivel PC-n elérhető volt a Mojang kasszasikere, ezért kezdetben inkább az ötletes, a saját lábán is megálló, a Minecraft játékmenetét jelentősen továbbgondoló Terraria volt az úr, manapság pedig az előbbit egy az egyben lenyúló, a játékmenetet az űrbe és saját ötleteinek gravitációs mezőjébe helyező Starbound a király. Vagy legalábbis volt, míg tavaly decemberben meg nem jelent a Rust, és le nem pucolta a Steam eladási listájának éléről a világ másik felét lázban tartó DayZ-t, és a hasonlóan sikeres Starboundot.

IGAZI SENKIFÖLDJE

Mi is a Rust valójában? Egy olyan, kizárólag online játszható akciókalandjáték, amely a Minecraft kraftolását házasítja a DayZ utópiájával. Nincs története, nincsenek küldetései, gép által vezérelt szereplői, és tulajdonképpen célja sem, maximum csak egy: túlélni. A Rust világa egy nem túl nagy, nem is túl mozgalmas senkiföldje, sziklafalakkal körbeölelt kanyonok dzsungele, néhány zöldellő tisztással, egykét vízpartos résszel, és rengeteg sugárfertőzött gyártelеppel és elhagyatott várossal.

Sokat kell még fejlődnie a Rustnak, mire igazán jó lesz, de egyedi ötletei már most is vannak.

Hogyan hozható egy tető alá a nomád élet a kelet-európai betonkockák településeivel és a coloradói hegyvidékkel? Nehezen: a Rusttal az a legnagyobb baj, hogy nincs egységes irányvonala, vagy kidolgozott és átgondolt koncepciója. A kezdeti felállás egyfajta kőkorszaki világot sejtet, ami kétségkívül kiváló lenne, hiszen ilyen jellegű játék mostanában nem jelent meg. Aztán az ember rövid idő alatt belebotlik egy, a S.T.A.L.K.E.R-sorozatot idéző, betonfalakkal körbevett településbe, egy loottal telepakolt konténerbe, rosszabb esetben pedig egy másik játékosba, és ha igazán szerencsétlen, akkor az opponens talpig páncélban van, kezében gépfegyverrel vagy shotgunnal. Vannak olyan szélsőséges elemek, amik jól keverhetők, és vannak a Rust ötletei, amelyek sehogy nem állnak össze. A tanácstalanságot, a jól kigondolt cél hiányát jól jelzi az is, hogy egészen januárig a zombik is az ellenfelek közé tartoztak, de annyira utálta őket mindenki, és annyira nem tudtak velük mit kezdeni a fejlesztők, hogy végül teljesen kivágták őket a programból.

ADATOK

KIADÓ
Facepunch Studios

FEJLESZTŐ
Facepunch Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013. 12. 11. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
15%

STÍLUSMINTA

Minecraft
2009 (MOJANG)

DayZ
2013 (BOHEMIA)

DAYZ-ERŐ

Jobb lett ettől a játék? Talán. Könnyebb? Semmiképp. A Rust első pár órája nem szól másról, mint a halálról. Az elején az éhség végez a kalandorokkal, aztán a kihűlés, de ott vannak az élővilág barátságtalan lényei is, a medvék, a farkasok, akik kilométereken át is üldözhetnek, és pár harapással azonnal átküldhetnek a túlvilágra – és ott nem vár más, mint a respawn, méghozzá a korábban megszerzett javak nélkül.

A roguelike játékokat idéző könyörtelen szabályok miatt mindenki ugyanazzal a három alaptárggyal kezd: egy hatalmas, sziklákat is lebontó, fákat lehámozó kődarabbal, két kötszerrel, és egy pár percre elegendő fáklyával. Ha meghalsz, ugyanezeket kapod vissza, és mindent elvesztesz, amit időközben megszereztél – kivéve, ha voltál olyan okos vagy szerencsés, hogy biztonságba helyezd az értékeidet.

STRABAG MINI

A játékmenet két jól elkülöníthető, egymással mégis szimbiózisban élő rendszerre épül: a gyűjtögetésre és az építkezésre (kraftolásra). A Rust világában mindent magadnak kell előállítanod, és ez szó szerint értendő. A kraftolás fix recepteket használ, nem lehet kísérletezni az alapanyagokkal, viszont a még mindig 10% körüli fejlesztési állapot miatt az elérhető mixtúrák listája folyamatosan bővül. Jelenleg elsősorban alapeszközöket (baltát, csákányt)

A legzsírosabb, legértékesebb lootot tartalmazó ládákat az időnként érkező légi szállítmány tartalmazza. Alapesetben a szerveren 50 főnek kell hozzá tartózkodnia, de létezik olyan füstgránát, amivel külön szállítmány is kérhető.

A TÚLÉLÉS ELSŐ ÖT TÖRVÉNYE

FELEJTSD EL A FÁKAT

1 Az első és legfontosabb alapanyag a fa, amit a leglogikusabban fákat csapkodva lehet kiszedni, de ez valójában a leglassabb és a legkevésbé hatékony módszer. A földön heverő farakások sokkal több anyagot adnak!

A TÖBBI JÁTÉKOS

2 A kezdőeszköznek szánt kővel bármit le lehet bontani, csak épp nagyon lassan. Az első dolog, amit elkészítesz, egy kőfejű szekerce legyen: ehhez csak pár kavicsra és némi fára van szükség.

FEDEZD FEL A TEREPET

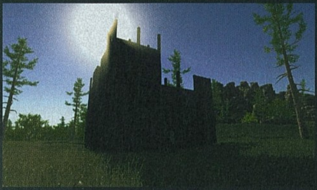
3 Akárhol is spawnolsz, az első dolgod az legyen, hogy körbenézel: ha sok a harcias állat, állj tovább, ha pedig egyáltalán nincs a közelben farakás vagy szikla, nézz új terület után, mielőtt letelepedsz.

KUNYHÓ, HÁLÓZSÁK

4 Mielőtt komolyabb gyűjtögetésbe kezdenél, mindenképp szedj össze annyi fát, hogy fel tudj húzni egy kunyhót, hozzá egy faajtót. Ha ez megvan, jöhet egy hálózsák, amit az állatokról lenyúzott ruhaanyagból csinálhatsz.

LEGYÉL ÓVATÁS

5 A szekercével felszerelve azt hiheted, elég jól védett vagy, de azzal még egy farkast se tudsz megölni. Ne bonyolódj harcokba, ha nem muszáj, kerüld az embereket, és igyekezz mindent a házadban tárolni.



lehet előállítani, a jobban felszereltek viszont nekiállhatnak saját házat, sőt, akár egy komplett erődítményt is felhúzni, védvonalakkal együtt.

Ehhez azonban nyersanyag szükségeltetik: a Rustban kis sarkítással három nagyon fontos elem van. Az egyik a fa, amit a legnagyobb mennyiségben és a leggyorsabban a földön heverő farakások begyűjtésével lehet beszerezni. A kő és az ércek a terepen szétszórt sziklák lebontásával (4-5 ütéssel eltűnnek, és csak sokára spawnolnak újra) zsákolhatók be, míg az életben maradáshoz szükséges húshoz állatok leölésével juthatsz hozzá (az alfa egyik szépsége, hogy minden lényből nyers csirkehús esik ki...). A harcias fajtákkal (farkasok, medvék) nem nagyon érdemes összeszűrni a levet, de a vaddisznók és a szarvasok könnyen levadászhatók, és muszáj is becserkészni őket, hiszen az éhségmutató akár egy nap alatt a nullára redukálódhat, onnantól kezdve pedig elkezd csökkenni az életerő, egészen a halálig. Hogy ez bekövetkezzen, ahhoz persze az is kell, hogy az ember életben maradjon – és ez a Rust világában a legnehezebb feladat, főleg, ha feltűnik egy másik játékos, aki garantáltan előbb lő, és csak aztán kérdez. Ahogy a DayZ-ben, úgy itt is a többi felhasználó jelenti a legnagyobb veszélyt, hiszen képesek szinte bármiért megölni téged; jobb esetben csak kirabolnak, és ehhez találkozni sem kell velük: elég, ha van egy házad, és elkószálsz a közeléből...

Mivel a játék még fejlesztés alatt áll, ezért nem lepődtünk meg azon, hogy pont a lapzártánk előtti héten cserélték le a képen látható égboltot sokkal szebbre és sokkal reálisabbra, de átgyúrták a fű megjelenítését is.

A kraftolás mellett ugyanis az építkezés az, amiről az egész Rust-élmény szól: előbb vagy utóbb rá leszel kényszerítve arra, hogy minimum egy fakalyibát összedobj, különben nem tudod hol tárolni a cuccaidat, és halál esetén mindig mindent elvesztesz. Ehhez persze alapanyag kell, aztán egy kis türelem, míg elkészül a ház, külön hozzá az ajtó, a hálózsák, ami a Minecraft ágyához hasonló respawn-pontként funkcionál. És ez csak a kezdet. Egyrészt ez a kis viskó nagyon pici, a felsorolt elemeken túl más nem nagyon fér bele, másrészt biztonságosnak sem nevezhető. A faajtó 500 csapással pozdorjává törhető, így a kunyhóban tárolt javakat is könnyedén elcsórhatja egy bandita; az ennél jóval nagyobb kaliberű fémépítményekhez pedig ritka ércekre van szükség. A Rustban töltött napok így három szakaszra oszthatók: az élelem- és nyersanyaggyűjtésre, az építkezésre, és az éjszaka túlélésére.

Az építkezés a játék jelenlegi legjobb és egyben leggyengébb eleme. Jó, mert ettől lesz több, mint a hasonszőrű túlélős játékok. Rossz, mert kevéske, ráadásul ronda, fixen rögzített elemekből lehet csak gazdálkodni. Nyoma sincs a Minecraft vagy a Starbound szabadságának, itt szó szerint csak paneleket használhatsz: függőleges falakat, lépcsőket, oszlopokat. Persze így is elképesztő tornyokat lehet felhúzni, és a modulok keverésével van némi mozgástér, de alapvetően mindegyik épület ugyanúgy néz ki.

KEZDŐKNEK IS

Hogyan adhattak el mégis egymilliót a Rustból, mikor a világa hihetetlenül ötlettelen és sivár, maga a játék kifejezetten ronda, az építkezési lehetőségek korlátozottak, és a játékmenetben sincs semmi új? A válasz egyszerű: a játék a túlélés élményét tökéletesen visszaadja. Amikor ott állsz egy kődarabbal a kezedben, fogalmad sincs, hogy hol vagy, de közeledik az éjszaka, éhezel, és tudod, hogy hamarosan vagy felfal egy vadállat, vagy lelő egy másik játékos, akkor nem állsz meg gondolkodni, hanem mész előre, és mindent megteszel a túlélés érdekében, és azon veszed észre magad, hogy hiába haltál meg már tízszer, megpróbálod tizenegyedszerre is. Mert ilyen az emberi természet: még akkor sem adja fel, ha már minden elúszott. Igaz, az életben azért nem ennyire könnyű az újrakezdés – bár annak is kisebb az esélye, hogy lepofoz egy medve.

KONZOLPARANCSOK

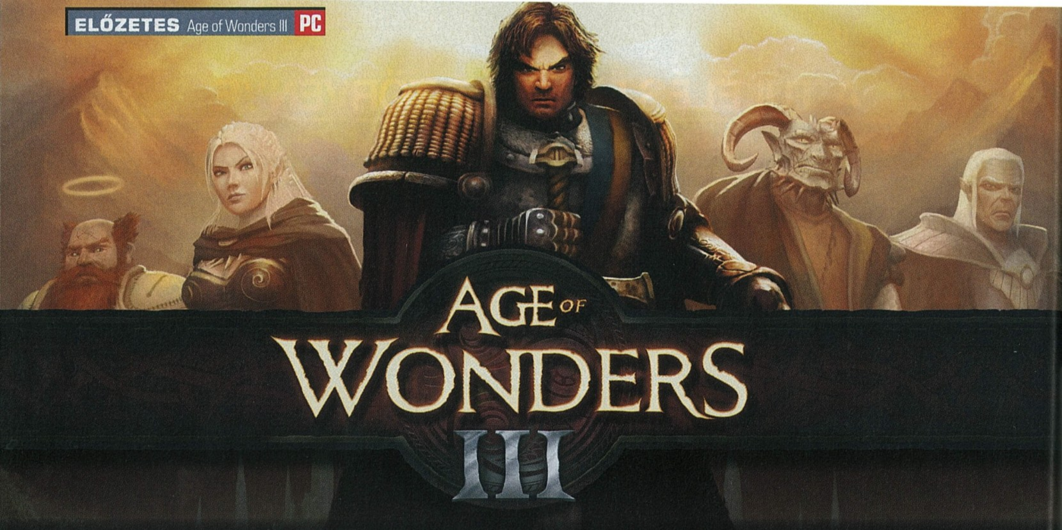
Az alfaállapot miatt a Rusttal való játék nem éppen zökkenőmentes: a beépített szerverkereső hajlamos teljesen elfelejteni, hogy mely kiszolgálón jártunk utoljára, ami gondot jelent egy olyan játék esetében, ahol minden egy olyan karakterre épül, akinek az adatai (pl. a megszerzett tárgyak) nem a felhasználó gépén, hanem egy szerveren tárolódnak. A bajok elkerülése érdekében érdemes kiválasztani egy stabil, régóta működő szervert, ahol a legkisebb az esélye annak, hogy egy nap nyomtalanul eltűnik a kínálatból. Remek választás lehet a magyar rust.hu gépe, amely a nap 24 órájában várja a bátor játékosokat. A csatlakozáshoz az F1 gombbal elérhető parancssort kell használni, és bepötyögni a megfelelő parancsot. A konzol más utasításokat is elfogad, álljon itt néhány kifejezetten hasznos példa:

net.connect s1.rust.hu:28065 – csatlakozás a magyar szerverhez. A net.connect utáni rész bármilyen más IP-re lecserélhető.

net.reconnect – visszacsatlakozás az utoljára használt szerverre.

gui.hide_branding – eltünteti a képernyő jobb felső sarkából a verziószámot.

suicide – öngyilkosság, vagyis kikényszerített respawnolás.



[IRTA MIGUEL] HA VALAMIBEN MARKUS „NOTCH" PERSSON, VAGYIS A FICKÓ, AKI KITALÁLTA A MINECRAFTOT ELÉG ÖTLETET LÁT AHHOZ, HOGY PÉNZZEL TÁMOGASSA, ARRA NEM ÁRT ODAFIGYELNI. FŐLEG, HA AZ A VALAMI RÁADÁSUL TÉNYLEG JÓ IS.

Az Age of Wonders-sorozat nem egy új dolog, olyannyira nem, hogy egyszer talán már el is temettük bő egy évtizeddel ezelőtt. A készítők azonban úgy érezték, van még mit mutatniuk, így aztán az 1999-ben, 2002-ben és 2003-ban megjelent játékok sikeres újrakiadása után, tavaly februárban bejelentették: még az esztendő végéig jön a teljesen új alapokra helyezett, főleg digitális csatornákon, de bizonyos országokban dobozos változatban is terjesztett harmadik rész. A holland Triumph fejlesztőcsapat büdzséje annak ellenére sem végtelen, hogy a projektbe Notch is beszállt, és valószínűleg ez is belejátszott abba, hogy a tavaly év végi megjelenésből 2014 eleje lett. A bétaváltozat kipróbálása után viszont kimondható, hogy a kisebb késés az egyetlen dolog, ami a pénzszűkére utal.

A letisztult kezelőfelület miatt könnyen megtanulható a komplex játékmenet

ADATOK

KIADÓ
Triumph Studios

FEJLESZTŐ
Triumph Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014. 03. 31.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

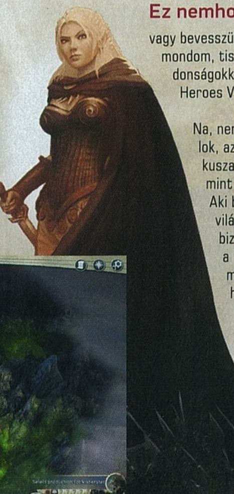
Civilization V
2010 (2K GAMES)

Warlock: Masters of the Arcane
2012 (PARADOX)

MÁR LÁTTUK, CSAK NEM ÍGY

A játékmenet ismerős lehet azoknak, akik próbálták a sorozat korábbi részeit, de akkor sincs baj, ha valaki akkoriban még mással volt elfoglalva. Az AoW ugyanis nagyjából minden híres és jól sikerült stratégiai játékból merít valamit, így válik olyan Heroes of Might and Magic-változattá, amiben van egy kis Civilization és egy kis Europa Universalis (de tényleg csak egy pici). A főképernyőn kattintgatva mondhatjuk meg, hogy a csapataink és hőseink hova menjenek a térképen; ha ott valami interakcióra alkalmas dolog van, akkor több eset lehetséges. Vagy valamiféle nyersanyagra, bányára tesszük rá a kezünket, vagy megküzdünk egy csapat ellenséges lénnyel, vagy bevesszük a várat, amit találtunk – mondom, tiszta HoMM, csak olyan tulajdonságokkal, amik a magyar fejlesztésű Heroes VI-ból sajnos kimaradtak.

Valahogy így szeretnénk látni régi klasszikusok felújítását. Ez nemhogy méltó folytatás, de talán a sorozat legjobbja!



Na, nem az alaptörténetre gondolok, az ugyanis legalább olyan kusza, idegesítő és érdektelen, mint általában az ilyen játékoknál. Aki benne van az Age of Wonders világának történéseiben, az biztos ki tudja bogozni, hogy a hat játszható faj pontosan miként is csatlakozik egymáshoz – nekem annyit sikerült felfognom, hogy az emberek odacsaptak az elfeknek, aztán lettek nemes elfek, meg az orkok, goblinok és valami sárkányok is... Hagyjuk is, valójában nincs ember, aki ezeket a körökre osztott, menedzselős-lénygyártós játékokat a sztorijuk miatt játszaná. Ettől függetlenül fontos tudni, hogy a kampányt két oldalról is végigjátszhatjuk majd. Egyrészt lehetünk az emberekkel, akik afféle római módra minden más népet és élőlényt, jót és gonoszt egyaránt az uralmuk alá akarnak hajtani. A másik lehetőség az elfek oldalát választani, akik az ősi fajok egyesítésével próbálják útját állni az emberi terjeszkedésnek.

A legfontosabb és leglátványosabb újítás, amit a bétában láthattunk, az a teljesen háromdimenziós csataképernyő, és az alaposan átdolgozott csatarendszer. A hollandok meg merték lépni azt, hogy valamelyest elszakadnak a megszokott elrendezéstől, és végre hihető, kompakt és érdekes csatákat kapunk. A terepakadályok nem csak véletlenszerűen odaszórt kövek meg fadarabok, és az egységek modelljei valóban odacsapnak egymásnak. Kicsit hihetetlen, de tényleg az van, amit a fejlesztők állítanak: a csaták valódi összecsapásnak tűnnek, nem pedig két kalandozó csapat villongásának.

AKCIÓ, REAKCIÓ, FEDÁKSÁRI

Az egyes egységeknek három akciópontjuk van, ebből mozoghatnak és cselekedhetnek (vagyis támadhatnak). A talajra vetített hatszögek színéből könnyen kisakkozható, mihez hány pont kell, de nem csak ettől függ a siker. A megtámadott lény ugyanis visszaüt, amihez szintén akciópontot használ el. Ez két dolgot jelent: egyrészt hogy minden védekezésre kényszerített lény maximum háromszor csaphat vissza, másrészt azt, hogy

mivel az akciópontok a lény saját körének végén frissülnek, ha egy lényt minimum háromszor megtámadtak, az a következő körben nem mozoghat, nem támadhat, nem csinálhat semmit. Ehhez jön még az is, hogy az ellenséget oldalba is kaphatjuk, amivel nem csak extra sebzést okozhatunk, de még vissza sem tud támadni ránk. Mi több: ha egy egység szemben áll egy másikkal, méghozzá a szomszédos mezőn, akkor ők az első adandó alkalommal összeakaszkodnak. Ha valamelyik egység megpróbál ellépni innen, megteheti, de az ellenség bizony odavág neki keményen. Csak úgy lehet megtörni ezt a helyzetet, ha egy másik egységünkkel egy másik szomszédos mezőre lépve elvonjuk az opponens figyelmét.

Kicsit furcsa, de megszokható, hogy a távolsági támadások mindig eltalálják a célpontot. Ezek amúgy általában ugyanúgy egy akciópontot visznek el, mint a fizikai támadások, de vannak lassabban újratölthető fegyverek, például a számszeríjak és a hajítógépek, melyek körönként csak egyszer lőhetnek. A béta alapján amúgy ezen még van mit finomítani, ugyanis az ellenség hajítógépei nem egyszer ütötték ki a hősömet, védhetetlenül és véglegesen.

VEZETŐK, HŐSÖK, LÉNYEK

A hősök dolgába is érdemes belemenni picit. Azt már írtuk, hogy hat játszható faj lesz (viszont azt még nem, hogy pontosan kik ezek: az elfek, a sárkányfattyak, a törpék, az orkok, a goblinok és az emberek), de a legjobb, hogy egyrészt mi magunk generálhatjuk a hadjárat főszereplőjeként szolgáló vezérünket, másrészt a hősök megmaradnak felbérelhető és fejleszthető, egységszerű dolgoknak.

A vezér lehet varázsló, rettenthetetlen, teokrata, zsivány, druida vagy hadúr. Ezek mind saját extrákkal rendelkeznek azon a három képességen felül, amit mi választhatunk a karakterünknek, akit természetesen varázstárgyakkal, páncéllal és fegyverrel is elláthatunk. A hátasok terén is tetten érhető a változatosság, lesz mindenféle megülhető állat, ennek megfelelően mindenféle ebből fakadó extra képességhez is jutunk. A hősök a csatában harcolhatnak is, pont úgy, ahogy a Might and Magic Heroes negyedik és talán ötödik részében is.

Gondolom, senkit nem lepek meg azzal, ha elmondom, hogy a harcban használható egységeket a váraink termelik. Az egységtípust és a termelődő mennyiséget a vár nemzetisége adja meg; szerencsére alapból rendelkezésünkre áll az a lehetőség, hogy egy elfoglalt várost azonnal a saját nemzetségünkre formáljunk, ha nem akarunk bíbelődni azzal, hogy egymással nem kompatibilis egységekből forrasszunk magunknak ütőképes csapatot.

KIADÓ NÉLKÜL

A közösségi finanszírozás korát éljük, ráadásul az Age of Wonders III potenciális kickstarteres cím – a fejlesztők valamiért mégis a hagyományos modellben kezdtek el dolgozni a játékon. Lennart Sas, a Triumph társtulajdonosa és a játék vezető tervezője több interjúban is elmondta, mi áll a háttérben: „Egyszerűen az történt, hogy mikor elkezdtük az Age of Wonders új részét, a Kickstarter még nem létezett. Aztán mire lehetőségünk lett volna elindítani egy kampányt, már nem volt rá szükség". Mivel a fejlesztők mindenképpen szerették volna maguknak tudni a játék jogait, nem úszták meg támogatási vargabetű nélkül: Markus Perssont, az üzleti sikeresség élő példáját is bevonták a buliba. „Komoly összeggel szállt be, de ez nem jelenti azt, hogy a nyakunkon ül és ötletekkel bombáz minket" – árult el részleteket az együttműködés mindennapjaiból Sas. „Van neki elég dolga a saját játékaival és projektjeivel, viszont elég nagy rajongó ahhoz, hogy segítsen minket." Az együttműködés úgy indult, hogy az AoW fejlesztői észrevették, hogy a Minecraft egyes felirataiban AoW-s utalások vannak. „Küldtünk egy levelet Notchnak, mit veszthetünk alapon. Nem egy este hoztuk össze a megállapodást, és az egész szigorúan üzleti alapon ment."

A csaták sokkal látványosabbak, mint a műfaj többi játékában, például a rivális Heroesban

Az egyes frakciók karakterei kidolgozottságukban még a Civilization-sorozatot is verik

BARÁTSÁGOS CSOMAG

A Heroes VI-tal való párhuzam a játék diplomáciai rendszerét is érinti. Egyrészt a birodalmunk megítélését az adja majd meg, mennyire vagyunk jók vagy gonoszak. Ez eddig a Heroesban is megvolt, ott sem nézte jó szemmel senki, ha lemécszároltuk a menekülő ellenséget. Most azonban azokkal a hősökkel, akikkel összefutunk a térképen, egy egész összetett diplomáciai rendszerben tárgyalhatunk: hadat üzenhetünk, köthetünk szövetséget – ez utóbbihoz nem árt néha valami csecsebecsével kiszúrni a békíténi kívánt fél szemét. A megállapodások azonban nem az örökkévalóságnak szólnak: ha folyamatosan úgy cselekszünk, hogy az nem tetszik a tárgyalópartnernek, mondjuk, mert mindenkit legyilkolunk, akit látunk, előbb-utóbb oda a barátság, és lesz plusz egy ellenségünk.

Van még jó hír: a fejlesztők saját bevallásuk szerint nagyon hálásak a közösségnek, ezért eleve úgy készítik a játékot, hogy az modbarát legyen. Ha ezt valaki annyira nem csípi, és nem elég neki a kétféle befejezést adó, kétoldalú kampány, még mindig számíthat a szintén beígért pályagenerátorra, no meg az ígéretek szerint a jövőben DLC-ként érkező extra népekre.

Nem mondom, hogy nem voltak idegesítő dolgok az Age of Wonders 3 bétájában, de egységesebb képet mutatott még így, háromnegyed készen is, mint a komoly csalódást és csúnya buktát hozó Heroes VI. A Triumph csapata az Overlorddal már bizonyította, hogy képes ügyesen hozzányúlni a szent tehénként tisztelt játékstílusokhoz, a szerető gonddal készítgetett AoW III pedig szép siker lehet, ha a megfelelő marketingszőnyegbombázást is adni tudják mellé.

SURVARIUM

[ÍRTA CHOCHO] **A Stalker-sorozat hamvaiból táplálkozó Survarium érdekes játéknak tűnt, legalábbis addig, míg ki nem próbáltuk a zárt bétát. Messzemenő következtetéseket nem szívesen vonnánk le belőle, ám ez egyelőre aggasztóan kevésnek tűnik, kedves Vostok Games!**

Az elmúlt hetek ukrajnai eseményei tükrében talán kissé groteszknek hat a megállapítás, miszerint pont egy olyan program készül a Vostok Gamesnél, ami elsősorban a mesterlövészeknek, és az aljas gyilkosok módjára, gyakorlatilag védtelen játékosokra vadászó gamereknek kedvez, de az a szomorú igazság, hogy a Survarium pontosan ilyen FPS-nek tűnik. Legalábbis a kompetitív módja, a PvP-ként reklámozott multis lövöldözés, ami elméletileg csak egy lesz a Stalker-sorozat szellemi utódjaként is felfogható Survarium megannyi eleméből. A fejlesztők ígéretei szerint várhatók kooperatív küldetések (tehát PvE), sztoriközpontú missziók, városok, na meg egy csomó gonosz természetellenes anomália, amik ugyanúgy működnek majd, ahogy annak idején a Stalkerben. Lesznek mutánsok, csodatevő artifactek, és persze egy rakás posztszovjet emlékmű, Lenin-festmény, Sztálin-szobor. Milyen kár, hogy a zárt bétatesztben mindebből csak az utóbbira futotta...

ÖLJ, AHOGY CSAK BÍRSZ!

A Survarium zárt bétája kizárólag PvP módban játszható, ami a valóságban nagyjából annyit tesz, hogy kapunk egy CTF-szerű meccsstruktúrát, két ellentétes frakcióval, a Black Markettel és a Scavengersszel. A végleges játékban ez kibővül még kettővel, hiszen érkezik majd a The Renaissance Army és a The Fringe Settlers, akiket ugyan már megcsodálhatunk a béta frakcióválasztó képernyőjén, de egyelőre nem lehet kiválasztani őket. Marad hát a Black Market és a Scavengers, akik között elenyésző különbség van: mindkét oldalra állva pisztolyos bakaként indulunk, egy szál Tatjána nagyi által horgolt 40 éves szoci pulcsiban feszítve, mindenre elszánt, kőszláv ábrázattal az arcunkon. Sőt, jobbat mondok: a játék elején nem dönthetjük el, melyik oldalra állunk, ugyanis összesen két küldetés érhető el, melyek sorban teljesíthetők, és az ellentétes felek bőrébe bújtatnak bennünket.

Ácsi-ácsi! Előbb még sima multis shooterről volt szó, most meg már küldetések? Mi van? Nyugalom, elmagyarázzuk: a Vostok Games szereti máshogy nevezni a dolgokat, mint amik azok valójában, így a Survarium kompetitív lövöldözéseit úgynevezett küldetések színesítik. Viszont a bétában ezek nem kavartak túl sok port, hiszen teljesítésükkel semmi nem változott, leszámítva egy apróságot, de erről majd később mesélek. Szóval a játékosoknak inkább a tapasztalati pontok gyűjtögetésére kell fókuszálniuk, amiknek köszönhetően fejleszthetik karaktereiket. Ez a Survariumban nagyon fontos, ugyanis minél magasabb szinten állunk, annál fejlettebb felszerelésekhez és fegyverekhez férünk hozzá. Így szerezhetünk egyéni ruhadarabokat, védőmellényeket, sisakokat, gázmaszkokat vagy bakancsokat. Ráadásul ezek a holmik nemcsak emberünk külalakján változtatnak, hanem ütőképességét is befolyásolják. Itt jön be a képbe a primitív, de működőképes fejlődési rendszer, ugyanis minden szintlépéskor új képességpontot kapunk, melyet eloszthatunk a végtelenül egyszerű skillfa ágain. Ne tessék nagy dolgokra gondolni, a szokásos választék fogadja az embert, vannak életerőt, terhelést, fizikumot érintő képességek, illetve artifactekkel kapcsolatos is akad néhány, de a természetfeletti erővel bíró leletek a bétában még nem kaptak szerepet.

TŰZGYŰRŰ

A Survarium elméleti része nem kicsit kaotikus, és akkor az olyan alig-alig értelmezhető elemekre, mint a vásárlás, még ki sem tértünk. A boltban eligazodni önmagában felér egy küldetéssel, főleg úgy, hogy a játék nem magyarázza el, mit és miként lehet megvásárolni. Így történhetett meg, hogy jómagam a Black Market „tagjaként" (értsd: a Scavengers „küldetését" még nem teljesítettem) hiába vásároltam shotgunt a bolt Scavengers almenüjéből, azt nem használhattam. Bumm, kidobtam egy csomó pénzt az ablakon! Ezt követően már óvatosabb voltam, de a játék sajnos irtó lassan halad, a fejlődés kínkeserves, a bolt pedig túl sokáig árulja ugyanazokat a holmikat, amiket ráadásul akkor is enged megvenni, ha emberünk nem tudja használni őket. Többek közt ez az oka, hogy a Survarium játékosai alig birtokolnak rendes szerszámokat, a többség a kezdeti pisztollyal rohangál a sokadik meccs után is. Mindez egészen addig elviselhető, míg össze nem találkozunk egy igazi veteránnal, akinek sorozatlövő fegyvere van. Ettől a pillanattól kezdve ugyanis eldőlt, ki nyeri a meccset.

A bétában fellelhető négy pályán a feladat mindig ugyanaz: össze kell gyűjteni tíz rádióalkatrészt. Amelyik csapatnak az idő lejárta előtt több lesz, vagy esetleg

A csapat saját fejlesztésű motorja kiválóan fut, és a helyszínek annyira eszelősen hangulatosak, hogy nem is értjük, miért pont egy multiplayer lövöldét csinálnak a srácok sztoris játék helyett...

FEJLESZTÉSI ÜTEMTERV 2014-BEN

- Új kezelőfelület
- Új küldetések
  Artifactek

- Osztagok és klánok
- Renessaince Army és Fringe Settlers felszerelések

- Anomáliavihar
- Karakter testreszabás

- Területfoglaló háború
- A sztori eleje

- Freeplay játékmód

KÖZELJÖVŐ — TÉL — TAVASZ — NYÁR — ŐSZ

mindet megszerzi, az lesz a győztes. Igen, ez az a nagy küldetés. Persze ne legyünk telhetetlenek, a béta egyelőre csak arra szolgál, hogy a Survarium stabil, működő állapotban kerüljön boltokba, és mi tagadás, a játék már most játszhatóbb állapotban van technikai szempontból, mint a fél éve kiadott Battlefield 4. Szaggatás, laggolás alig-alig van, a béta pedig csak nagyon kevés alkalommal dobott vagy fagyott ki, ami nagyon kellemes tapasztalat, tudva, hogy milyen messze van még a megjelenés. A játékmenet pedig eddig kifejezetten

A géppisztolyok szórnak, emberünk keze egészségesen remeg, a shotgun pedig csak közelről hatásos, minden más esetben csak felhívjuk vele magunkra az ellenség figyelmét. Valahol érthető tehát, hogy miért lett a Survarium béta a mesterlövészek paradicsoma. Azok a játékosok, akik már elértek arra a szintre, hogy pontos távolsági fegyvereket vásároljanak, gyakorlatilag dühös istenként osztják a halált, egészen addig, míg pár bátor harcos be nem keríti őket. Vagy amíg meg nem jelenik egy olyan katona a szerveren, aki gépfegyvert szorongat.

Nem a szemed csal: a menü egy az egyben úgy néz ki, mint a Wargaming játékokban

Nagyot csalódtunk a Survarium bétájában, de a többi játékmód és tartalom azért még kárpótolhat a rossz élményért.

biztató, ugyanis a Vostok tényleg átemelte a Stalker-széria legjobb megoldásait. Bár a bétában csak egy maréknyi helyszín látható, de a kivitelezésük első osztályú. Hatalmas kiterjedésű pályákat kapunk, amik tele vannak feltérképezendő zegzugokkal, alagutakkal, sikátorokkal, és mivel nagyon nagy terepen mozoghatunk (arányaiban, persze – a Survariumban nincsenek járművek, szóval azért nem kell BF-szerű dimenziókban gondolkodni), ezért minden lehetőség adott a taktikus, okos harcmodorra.

A játék nem is díjazza az eszetlen rohangálást, a fegyverek szinte tökélyre fejlesztett ballisztikája ugyanis köszönőviszonyban sincs az akciófilmek látványos kliséivel.

És most következik a feketeleves: a lassú, stratégiai tervezést igénylő játékmenetet teljesen tönkreteszi, hogy semmilyen védelem nem illeti az épp újjászülető játékosokat. A spawn-pont végig ugyanott van, így szinte minden meccsen, ahol feltűnik egy tápos gyilkológép, várható, hogy az illető beáll az ellenfél bázisa elé és lő. És lő. És még mindig lő. Nagyjából három tucat frag után megunja, vagy valaki nagy nehezen leszedi, de az öröm nem tart tovább néhány percnél, mert tuti jön még egy tag, aki ugyanezt csinálja. Talán már értitek, miért rage quiteltem háromszor is a bétateszt alatt. Ráadásul se kihajolás, se hasalás, sőt, killcam sincs. Előbbi két opció hiánya azért teljességgel

ADATOK

KIADÓ
Vostok Games

FEJLESZTŐ
Vostok Games

MŰFAJ
online FPS

MEGJELENÉS
2014 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat
2010 (GSC)

Heroes & Generals
2013 (SQUARE ENIX)

érthetetlen, mert a Survarium láthatóan a lassú, meggondolt harcmodort részesíti előnyben, utóbbi pedig, bár nem túl realisztikus megoldás, azért népszerű más FPS-knél, mert segít kiszűrni a campereket. Itt semmi ilyen nincs. Magyarán, ha találunk egy jó rejtekhelyet (ezekből annyi van, mint a szemét), és van mesterlövészpuskánk, csak várni kell, hogy célkeresztünkbe repüljön a sok kis galambocska. Furcsa dolog továbbá, hogy nem lehet felvenni az ellenfél fegyverét, még ideiglenesen sem. Sőt, a társainkét sem kaphatjuk fel, ha épp fűbe haraptak.

BEAR GRYLLST IS AGYONLŐNÉK

A Survarium végleges verziója szegmensenként készül megjelenni. A PvP, amit a béta is bemutat, idén év végén várható, a kooperatív missziók és a sztori pedig csak jövőre. Ez azt jelenti, hogy nagyon-nagyon sok idő van még hátra a premierig, és bár a Vostok játéka jelenleg nem rossz, nehéz elhinni, hogy esélyesként indul harcba egy olyan háborúban, amiben a The Division és a Destiny is totális támadást indít. A Survarium hangulatos és jól kinéző játéknak tűnik, de sajnos a PvP hosszú távon unalomba és idegbajba fullad, az egészet körülölelő MMO-keret pedig inkább zavaros, mint izgalmas.

WILDSTAR

[ÍRTA KREDENC] **Mit írjak egy játékról, amihez nagy reményeket fűztünk, és aminek címe most már heves arcrángást vált ki a szerkesztőségből? Azt hiszem, az lesz a legjobb, ha mindezt elfelejtjük, és inkább bizakodva nézünk a jövőbe.**

Persze meg kell magyaráznom a bevezetőben felemlegetett keserűséget, ám úgy, hogy felülemelkedjek rajta, és ne ezzel töltsem ki ezt a két oldalt, ami amúgy a terveinkben négy lett volna. Szóval, kaptunk bétahozzáférést, én a zárt hétvégére, wilson az újságírói bétára – csak épp a játék nem akart minket beengedni. Írtunk a supportnak, könyörögtünk nekik, de a sablonválaszaik nem segítettek, így végül a többnaposra tervezett WildStar-maratonból egy vasárnapi matiné lett. Oké, rálátást azért ebből is nyertem a dologra (grafika, kezelés, mechanizmusok és a többi), de ugye egy dolog az, amikor egy karaktert grindelsz fel a nyolcadik szintre, és más, amikor kipróbálsz minden fajt, kasztot, kezdőterületet. Épp ezért húztuk meg az anyagot – majd egyszer még, vagy a végső tesztben benne lesz minden, amit most kihagytunk. Már ha ugye túljutunk a loginképernyőn...

A hibrid üzleti modellje nem forradalmi, de a rizikót minimalizálja, ellentétben az év másik nagy MMO-jával...

ÜDV A MÁTRIXBAN!

Aki látta a WildStar trailereit, az nagyjából annyit szűrhetett le belőle, hogy egy könnyed grafikájú, rajzfilmszerű, humoros MMORPG-ről van szó, fura karakterekkel. Ezt megerősíthetem, sőt ehhez az animáció és úgy egészében véve a hangulat is hozzájárul, miután pedig a számkivetettek első küldetésében az űrhajón egy westernöltözékű figurának kell segíteni, az is hamar világossá vált, hogy bőven el leszünk látva popkulturális kikacsintásokkal, ami ugye mindig jólesik. Azt azonban nem árt figyelembe venni, hogy egy multikulti alkotásról van szó – a kiadó a koreai NCSOFT, ám a fejlesztő a kaliforniai Carbine, amelyet a Blizzardból, konkrétan annak World of Warcraftot hegesztő csapatából kivált 17 fő alapított. Szóval, bár a WildStar fogyasztható nyugati szemmel, azért nekem csak szürreális élményt nyújtott, amikor egy rókafarkú leányzóval vidáman mosolygó szárzellereket kísérgettem új ágyáskájukba a pergő ágyútűzben. Rendben, érzem, hogy az olvasó kezdi elveszteni a fonalat a számkivetettek meg a rókafarok okán, úgyhogy térjünk vissza azon orgazmusközeli élményhez, amikor a kétnapos küzdelem végén sikerült bejutnom a karakterkészítő képernyőre – hogy rögtön megtorpanjak egy órára.

Az említett megtorpanás oka nem csak az én egyéni perverzióm, miszerint szeretem az általam terelgetett hősöket alaposan megfaragni, és erre szerencsére a WS is kezes és gazdag eszközkészletet nyújt, hanem hogy bizony a játék már itt feladja a leckét. Ugyanis nem csak annyi a dolgod, hogy azt mondod: én egy elf íjászcsajjal fogok nyomulni – itt oldalt, fajt, osztályt és karriert is kell választanod, ráadásul a fejlesztők saját univerzumot építettek fel, amely eltér az ismert fantasykliséktől, így rögtön nem egyértelmű, hogy egy exile aurin stalker explorer, vagy egy dominion chua esper scientist mi a frászkarikát fog csinálni, egyáltalán, melyik a figura eleje meg hátulja. S bár a leírások igyekeznek segíteni ebben, a pár mondatos infók azért hagytak bennem kérdőjeleket, így fel kellett lapoznom az internetes wikiket (szerencsére már most akad belőlük pár, hiszen régóta zajlik a tesztelés), hogy biztos legyek abban, jó irányba indítom el világmegmentő hősömet.

ADATOK

KIADÓ **NCSoft**
FEJLESZTŐ **Carbine Studios**
MŰFAJ **MMORPG**
MEGJELENÉS **2014 tavasz**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **75%**

STÍLUSMINTA

Aion 2009 (NCSOFT)
Guild Wars 2 2012 (NCSOFT)

Kicsit előresietve azt is elárulom, hogy a karakterfejlesztés során is használnod kell a netlexikonokat, lévén az attribútumok is kilépnek a szokásos „Strentgh, Dexterity, Intelligence” mederből, és amikor az első szintlépéskor megnyitod a karakterlapot, a Brutality meg a Finesse még csak-csak sejteti, mire is számíthatsz, ha ezekre költöd a pontokat, de a Tech, Insight láttán picit, a Moxie meg a Grit olvastán aztán hangosabban kattogni kezdenek agyad merevlemezének olvasófejei. Aztán megtudod azt is, hogy ezek az attribútumok más-mást jelentenek az egyes kasztok számára, hogy van egy úgynevezett AMP rendszer, amely szabadon variálható perkeket tartalmaz, és hogy osztályonként kb. 40, négy csoportba osztott képességhez/varázslathoz juthatsz hozzá, és rájössz, hogy egy rááldozott hétvége tényleg nem elég a rendszer átlátására. Persze senki ne ijedjen meg ettől, maximum a tanulási fázis lesz kicsit hosszabb a szokásosnál, ha viszont ennek eredménye egy olyan karakter, amely valóban úgy „dolgozik”, ahogy azt elképzelted, akkor bőven megéri a rááldozott időt. Amennyit én

Színekben nem lesz hiány, ennyire tarka MMORPG a műfajban még sohasem született

De mi az a C.R.E.D.D.?

A World of Warcraft játékosok számára nem lesz teljesen új dolog a havi előfizetési díj játékon belüli ledolgozása: aki havonta pár órát rászánt az aryan farmolására, kvázi „ingyen" biztosíthatta magának a következő 30 napnyi játékot. A Wildstar is hasonlóképp működik: a játék során megszerzett aranyat a Commodities Exchange (CX) nevű virtuális piacon lehet elverni, például C.R.E.D.D-re, amely 30 napnyi játékidőt tartalmaz. Vagyis aki nem akarja a havi 15 dolláros előfizetési díjat kicsengetni, nekiállhat aranyat gyűjteni, és abból fedez-nie az addikcióját. Várjunk, ez a modell ismerős valahonnét...

láttam belőle, az pozitív volt, asszaszinforma sztalkercicám elég stabilan karmolta cafatokra a kézi mozsárágyús nyuszitörpéket.

PIFF-PUFF, LÓTI-FUTI, UGRABUGRA

De ugorjunk picit vissza az előző szakaszhoz. Ahogy mondtam, van két oldal, a birodalmiak és a lázadók, pardon, a Dominion és az Exile. Előbbi épp a Nexus bolygót szeretné lenyúlni, amit egy eldan nevű ősi faj lakott régen, ám ők eltűntek, hátrahagyott technológiájuk viszont elég csábító. Egy bibi van csak: azon népek fiai, akiknek planétáját már einstandolta a vörös csapat, véd és dacszövetségbe tömörültek, és úgy döntöttek, új otthonuknak pont jó lesz ez a sárgolyó. Ez jelenti az alapkonfliktust, szóval itt is az első perctől kezdve harcolsz, vagy PvE-ben, vagy PvP-ben. Utóbbiba elég korán beszállhatsz, és mivel sok játékvariáció van, aki szeret más játékosokkal összeakaszkodni, az bőven megtalálja a számítását – annál is inkább, mivel a WildStar valós idejű, szabad harcrendszerű, vagyis célozni kell, kitérni, ugrani, lőni, ütni, hasonlóan például a TERA-hoz.

Persze a hagyományos kalandozás sem szorul háttérbe, sőt! Ahogy említettem, nemcsak fajt és osztályt kell választanod (előbbiből mindkét frakcióban négy-négy található, utóbbiból hat), de karriert is. Ez egyfajta bónusz: opcionális küldetéseket kínál, amelyek teljesen függetlenek a sztoritól, akár teljesen ki is hagyhatod őket, de teljesítésük persze jóféle jutalmakkal kecsegtet. Egy felfedezőre például az egyes zónák feltérképezése, rejtett helyek elérése, nyomkövetés vagy akár területfoglalás vár, egy tudósra katalogizálás, régészet, botanika, ráadásul az egyes „szakmák" összedolgozhatnak, például vannak helyek, amiket csak egy ilyen okostojás nyithat meg. Mindez nemcsak aktívabb közösségi életre serkent, hanem tényleg színesíti a játékot – bevallom, én jobban élveztem a felfedezést (az égig érő fa tetejére feljutás jobbféle platformerré változtatta a játékot), mint az eléggé „generic" missziók darálását. Oké, nyilván fontos volt, hogy kinyírjak öt barna hosszút meg hat vörös kicsit, megpucoljam az ősöreg „ent" gyökerét az élősködőktől, és begyűjtsek nyolc bigyót, de hát... szóval, na. Persze nem akarok igazságtalan lenni, nyilván lesznek itt fordulatok meg világrengés, de ezek részletezését meghagyom ama kollégámnak, aki majd a végleges verziót tesztelni fogja.

ÖN DÖNT: SPÓROL VAGY FARMOL

Amit én láttam ezen – önhibámon kívül, de tényleg ne szaggassunk fel még be nem gyógyult sebeket – rövid tesztidőszak során, az külsőségekben mindenképp frissnek volt mondható (színes-szagos, vicces, mindez komolykodó fantasy helyett abszurd sci-fi alapokra helyezve), belsőségekben pedig összetettnek és sokrétűnek ígérkező, jó ötletekkel, csak ezt a mélységét nem tárta fel nekem. Pedig ez utóbbi is fontos lesz, hiszen a WildStar vegyes üzleti modellt alkalmaz: egyrészt be kell zsákolnunk az alapjátékot 45 euróért, másrészt vagy havidíjat fizetünk (13 euró), vagy az első, ingyenes hónap alatt összekaparunk annyi aranyat, hogy megvehessünk egy újabb 30 napra jogosító CREDD nevű cuccot a játékon belül. Mindez az alkalmi játékosokat nyilván kizárja, de ők amúgy a fent részletezett (illetve fenét, felszínt karcolgatott) karakterfejlesztés elején úgyis visszafordulnának. Számomra a kép tényleg vegyes most, de nyilván lesz nyílt béta, akit érdekel a cucc, mindenképp vessen majd rá egy pillantást. Csak ne adja fel az első harminc „no data center permissions" (bocs, wilson!) után...

Mivel a bétateszt már több mint egy éve zajlik, a WildStar gyakorlatilag befejezett játéknak tekinthető

ELJÖTT
A CSODÁK KORA!

MEGJELENÉS:
2014.03.31.

16 www.pegi.info
PC DVD ROM
TRIUMPH STUDIOS

Copyright © 2014 Triumph Studios B.V. Az Age of Wonders III, az Age of Wonders III logó, a Triumph Studios és a Triumph Studioslogó a Triumph Studios B.V. bejegyzett védjegyei. © 2014 Valve Corporation. A Steam és a Steam logó a Valve Corporation bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van, használatuk engedéllyel történik. Minden jog fenntartva. A jelen termék használata a végfelhasználói szerződés (EULA) elfogadásához kötött. Magyarországon kívül forgalomba nem hozható! A terméket Magyarországon forgalomba hozza: PlayON Magyarország Kft., 1195 Budapest, Hofherr Albert u. 11/A.

STRIFE

[ÍRTA WILSON] **Az egyre kevesebb játékossal rendelkező Heroes of Newerth árnyékából egy teljesen új játékkal szeretne kitörni az S2 Games, de a kiforrott, és kifejezetten tetszetős béta ellenére továbbra sem tudni, van-e helye a piacon a Strife-nak.**

Már a Guruban aktív játékos híján eddig meglehetősen mostohán kezelt League of Legends honosítása kapcsán is felmerülhet a kérdés, hogy ha napjaink legnépszerűbb MOBA-ja ennyire keveset szerepel a sajtóban, akkor mi a helyzet a többi kisebb, jóval névtelenebb kihívóval? Ők hogy tudnak érvényesülni? Ha az S2 Games pályáját, és eddigi legmeghatározóbb játékuk, a Heroes of Newerth történetét nézzük, akkor a válasz az, hogy nehezen. A 2010-ben kiadott, 2011 júliusában pedig free-to-play üzleti modellre átállított MOBA nem sikertörténet. Bár megjelenését pozitív kritika, a kasszáknál pedig 500 ezer vásárló fogadta, az S2 szinte évről évre kénytelen volt megújítani a játékot az érdeklődés fenntartása érdekében. A tavaly májusi 3.0-s változat alaposan átgyúrt látványvilágot, bottámogatást, kidolgozottabb hősöket hozott, de az ekkor már javában zajló DotA2-bétateszt, illetve a csúcsra jutó League of Legends árnyékában már-már a dobogóról is lecsúszott, és egyelőre nem tudni, hogy mi lesz vele – az S2 ugyanis máson dolgozik. Úgy hívják, Strife, és a stúdió szerint ez lesz az a játék, amely végre megoldja a MOBA műfaj több kényes problémáját.

ÁLLATFARM

A tavaly augusztusban bemutatott, azóta zárt béta státuszban lévő Strife alapvető változásokat nem hoz a műfajba. Szabályai megegyeznek az összes többi MOBA-éval: itt is két csapat próbál felülkerekedni a másikon, megpróbálva elpusztítani annak bázisát. De akkor miben más a Strife? Például abban, hogy van története. Nem túl eredeti, nem túl izgalmas, és ellő minden elképzelhető klisét az egymásba fonódó létsíkokról, a visszatérni látszó ősi gonoszról, és a majdani csatára felkészítő, az Ender's Game-et idéző kiképző arénákról, de a tálalása kétségkívül igényes.

Mihez lehetne leginkább hasonlítani? A hétvégék kora reggeli meséihez: az S2 Games le sem tagadhatná, hogy ez akár egy rajzfilm világa is lehetne; tarka, színes, karakterei egy Pixar vagy egy Disney kalandból is idecsöppenhettek volna. Viszont ami a legszembetűnőbb, az mégsem az, hogy gyerekesek, hanem hogy mennyire kevesen vannak. A MOBA műfajban eddig szinte alapkövetelmény volt a legalább száz hőst számláló repertoár, ezzel szemben itt csak 16 van, és ha ez a mennyiség bővül is a jövőben, sosem fog három számjegyet elérni. Az S2 szerint erre azért van szükség, hogy senki ne legyen belekényszerítve egy adott feladatkörbe. Bár papíron tényleg jól mutat az, hogy bárkiből lehet support, tank vagy ganker, a gyakorlatban ez már egyáltalán nincs így, olyannyira nem, hogy már a hősválasztó képernyőn is lehetőség van típus szerinti szűrésre. Ráadásul az irányítani kívánt szereplő kiválasztása nem is egy lobbyban történik, hanem még a meccskeresés előtt, a rendszer így sokkal könnyebben tudja párosítani a potenciális jelölteket: a keresés még azt is figyelembe veszi, hogy a játékos összesen hány hős felett vette már át az irányítást, és ennek fényében dönt arról, hogy mennyire tapasztalt brigáddal rakja össze.

A kalózlány, a sármos harcos, a sárkányon lovagló tini, a bosszúszomjas boszorka és persze a plüssbábukra emlékeztető, tenyérbe mászó apró lény archetípusa nem fogja megrengetni a világot, és nem hoznak sok újat a MOBA műfajba, de a gárda legalább tényleg változatos, még ha nem is túl eredeti. Képességeik valóban eltérőek, bár aki már látta a DotA 2 vagy a League of Legends felhozatalát, az itt is rögtön meg fogja találni a szokásos típusokat, és velük együtt azt a játékstílust, amivel a legjobban tudja segíteni a csapat munkáját.

ADATOK

KIADÓ
S2 Games

FEJLESZTŐ
S2 Games

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DotA 2
2013 (VALVE)

Egy dolgot nem lehet elvitatni a játéktól: egészen fantasztikusan néz ki. A színkezelése egyedülálló, nem fél a paletta minden részéből szemezni, így szinte méterenként váltják egymást az árnyalatok – és persze az effektek is dögösek!

MI LESZ VELED, HON?

Mivel az S2 Gamesnél kevesebb mint százan dolgoznak, ezért egyértelmű volt, hogy minden figyelmüket a Strife-nak szentelik. De mi lesz a Heroes of Newerthtel, és annak rajongóival? A játék nem tűnik el, nem állítják le, és a fejlesztése, támogatása sem szűnik meg, azonban a folyamatosan csökkenő aktív játékostábor, valamint a DotA 2 és a League of Legends előretörése miatt jelenleg nem úgy néz ki, hogy a Heroes of Newerth még évekig állná a sarat...

KÖZÖS KASSZA

A csapat kiemelése azért is fontos, mert a Strife leszámol az önös gazdálkodással. Bár most is a crepeekre bevitt utolsó csapás a folyamatos aranyszerzés alapvető módja, a bezsebelt összegen mindenki osztozik, még akkor is, ha a csapat másik fele épp a pálya túlfelén akciózik. Ha ketten egy adott lane-t tolnak, akkor fele-fele arányban kapják a jutalmat, mindenki más zsebét pedig a befolyt összeg egy kis százaléka üti.

A pénzt itt is tárgyak vásárlására kell költeni, melyek szokás szerint a támadóerőt, az életerőt, a mana mennyiségét, és a képességek hatékonyságát befolyásolják. De akkor mégis hol van a forradalom? Például az alapanyagok rendszerében. A meccsek végeztével három lezárt láda közül kell választani: ezek mélyén többek között receptek és alapanyagok találhatók, melyeket craftoláshoz lehet használni. A receptekkel új tárgyak készíthetők, az említett komponensekkel pedig a már meglévők tulajdonságai befolyásolhatók. Ha például van egy kesztyűnk, ami növeli az életerőt és a sebzést, akkor a megfelelő kristállyal akár úgy is átalakítható, hogy elszívja az életerőt az ellenfelektől!

Nem gondoltuk volna, hogy az S2 ebbe az irányba megy el, de ez legalább nem egy sablon-MOBA, ötletek nélkül.

A ládákból azonban nemcsak recept és alapanyag nyerhető ki, de élelem is, ami a hősök mellé rendelt állatok fejlesztéséhez szükséges. A petrendszer elsősorban az MMO-kból lehet ismerős: olyan lényekről van szó, akik a csatában nem vesznek részt, de mindig ott vannak a szereplők oldalán. Tapasztalati pontot gyűjtenek, szintet lépnek (ha elegendő mennyiségű ételhez jutnak a meccsek között), és passzív, valamint aktív képességekkel is rendelkeznek, melyek mindegyike a gazdájukat erősíti. Ezenfelül a pokémonokhoz hasonlóan továbbfejlődhetnek, összesen három szinten – ilyenkor nemcsak a külsejük változik, de a tulajdonságaik is.

LELÁNCOLT SZÖRNYETEGEK

A Strife meccsek a szokásos 40-50 perces időtartamot hozzák, de azért akadnak kiugró pillanataik: az egyik ilyen egy Krytos nevű lényhez köthető. Az óriási, majomszerű entitás a pálya egy adott pontján pihen, leláncolva. Amennyiben az egyik csapat kiszabadítja börtönéből (legyőzve fogva tartóját), úgy elkezd menetelni az egyik lane-en (hogy melyiken, azt a megmentői döntik el egy szavazással). Ráugrik a tornyokra, leüti a creepeket, megbénítja a védekező épületeket.

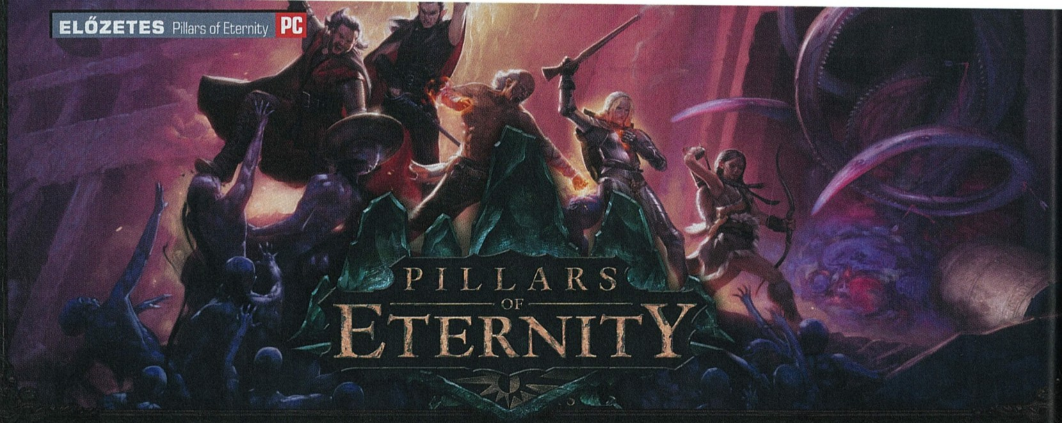
Sajnos minden ütésével önmagát is sebzi, így alaposan meg kell fontolni, hogy melyik ösvényen érdemes bevetni. Teljesen elveszettnek hitt helyzeteket is visszafordíthat, és nélküle kínkeservesen nehéz bejutni az ellenséges bázisokra, így mindkét oldal érdeke a lehető legtöbb alkalommal bevetni őt. Természetesen erre csak bizonyos időközönként van lehetőség, ahogy az extra aranyat biztosító Roshan-szerű főneutral leverésére is, pont, mint a DotA2-ben.

Nyújt-e újdonságot az itteni pálya? Felépítésben semmiképp, hiszen a három lane, az ezeken megtalálható tornyok és a dzsungel semmi újdonságot nem tartogat, maximum csak a látványban. Mindegyik ösvény teljesen máshogy néz ki: az erdő, a mocsár, a temető és a barlangos környezet nemcsak látványossá teszi a térképet, hanem remekül segíti a tájékozódást és a koordinációt is, de mindez ténylegesen nem hat ki a a játékmenetre.

A lassan, de biztosan visszatöltődő életerő tuti, hogy sok MOBA-rajongónál ki fogja verni a biztosítékot

MI LESZ VELED, S2?

A nagy kérdés persze nem is az, hogy forradalmat hoz-e a Strife (a válasz: egészen biztosan nem), hanem hogy van-e helye a piacon. Nevezhetnénk MOBA-kapudrognak, ha addiktív lenne, de nem az. Kétségtelen tény, hogy sokkal könnyebb belerázódni, mint a stílus bármelyik másik tagjába, átláthatóbb, egyszerűbb, és kiváló ötletei is vannak, ráadásul elképesztően jól fut, egy átlagos gépet a legmagasabb beállításokon se tud nagyon megfogni, ennek ellenére még kifejezetten szép is. Hiába azonban a rajzfilmes külső, ez azért továbbra sem a legfiatalabb korosztályt a műfajba behúzó alapozó. Ezért sem látni, hogy milyen célcsoportban akar sikeres lenni. Az aktív LoL- vagy DotA2-játékosok egészen biztosan nem fognak váltani, aki pedig elkötelezett MOBA-játékos akar lenni, az nem itt fogja kezdeni a „karrierjét". A Heroes of Newerthtel mindig is a trónra vágyott az S2, most azonban mintha ők maguk sem tudnák, hogy pontosan mit is akarnak a Strife-fal.



[ÍRTA TERA] Dübörög a nosztalgia, tombol az old school, megint új a régi, visszatérnek a klasszikusok. És mi is lehetne nagyobb klasszikus egy felvállaltan régi stílusú szerepjátéknál, amit ráadásként a Black Isle romjain alakult Obsidian készít lelkesen, jórészt a rajongók összedobott pénzéből…?

Bár az Obsidian A-csapata (többek közt Chris Avellone, Tim Cain és Josh Sawyer ülnek a tervezői székekben) kiadói megkötések nélkül dolgozik a játékon, ennek ellenére első pillantásra meglepően visszafogottnak tűnhet a Pillars of Eternity. A képeken és videókon egy minden extremitástól mentes fantasy jellegű világ látszik; itt nincsenek repülő kastélyok, kristályerdők, megelevenedett szigetek, vagy bármi más igazán fantasztikus dolog. Ízlés kérdése, hogy kinek jön be jobban a néhány hónappal ezelőtt bemutatott Torment egzotikus, kreatív határok nélküli világa, és kinek az Eternity jóval földhözragadtabb, és éppen ezért hihetőbb, átérezhetőbb fantasy körítése – mindenesetre nagy baj nincs ezzel, kell a változatosság.

HIHETŐ FANTASZTIKUM

Ráadásul hiába tűnik ismerősnek ez a birodalom a zöldellő ligetekkel, az ősi katakombákkal, a köddel (és élőholtakkal) teli temetőkkel és a középkori szinten levő városokkal, azért ha egy kicsit jobban megnézzük a dolgokat, rá kell jönnünk, hogy a díszletek mögött egy egészen egyedi világról van szó. Az például kellemes húzás, hogy itt nem a történelem lefelé ívelő szakaszában vagyunk, nem valami egykorvolt hatalmas birodalom romjain kell kapirgálnunk ősi kincsek nyomában, hanem az aranykor legelején, a felfedezésekkel, építkezéssel, izgalmakkal teli szakaszban csöppenünk az eseményekbe.

Játékterünk szinte egy egész földrész, mégpedig egy frissen felfedezett, épphogy meghódított terület. Az eredeti gyarmatosító hatalmaktól sikerült elszakadni, nincs háború, évek óta békességben tunyul a nép. Illetve dehogy lustálkodnak, büszkén építik a jövőt! Az Amerika-allegória azonnal feltűnik, csak persze mindehhez vegyünk hozzá némi mágiát, pár sárkányt és persze feudális jellegű berendezkedést – ezzel nagyjából képbe is kerülünk a Pillars of Eternity otthonával kapcsolatban.

Bár folynak kutatások a fizika és a mechanika területén is, steampunkra ne számítsunk, ezt a világot a mágia mozgatja. A mágia, amit itt tudományos módszerrel kutatnak a varázslók, egyetemek laborjaiban, vagy némileg klasszikusabb módon, erdők közepén álló tornyokba zárkózva, őrülten motyogva maguk elé. Bár a tűzgolyótól a sebgyógyításig minden ismerős ige megtalálható az itteni grimoárokban is, a legintenzívebb kutatások a lelkekkel, a lélekmanipulációval kapcsolatban folynak. Az animancernek nevezett tudósok szinte minden nap új módját fedezik fel a lelkek felhasználásának: mi történik, ha egy emberi lelket állattestbe vagy mechanikus építménybe helyeznek? És mi történik, ha mondjuk egy állat lelkét tesszük egy halottba? Mi az eredménye, ha egy testbe több lelket helyezünk, vagy ha egyet sem hagyunk benne? Már ezek is érdekes lehetőségeket teremtenek, hát még az, amikor feltalálják a lélekszobrászatot! Ha a lelkekből le lehet metszeni a felesleges részeket, akkor ugye meg tudjuk változtatni az embereket; azt mindenki lelkesen fogadja, ha mondjuk, egy sorozatgyilkosból kinyeshetővé válik a gonoszság, de természetesen nem mindenki a nagyközönség érdekeit szem előtt tartva szeretné felhasználni ezt a képességet.

ADATOK

KIADÓ
Obsidian Entertainment

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Baldur's Gate II
2000 (INTERPLAY)

Icewind Dale
2000 (INTERPLAY)

LELKES KALANDOROK

Ez mind fantasztikusan hangzik, az azonban még mindig nagyrészt rejtély, hogy a játékos központi karaktere milyen kalandba is keveredik. Az biztos, hogy saját hőst teljesen szabadon kreálhatunk, a társakat pedig vagy a Baldur's Gate-ek mintájára a világban szedjük össze, vagy az Icewind Dale-ek megoldása szerint mi alkotjuk meg. Utóbbi előnye a taktikusan összeállított, kiegyensúlyozott csapat lehet, előbbi pedig a – remélhetőleg – jól megírt, emlékezetes társakkal és a hozzájuk kapcsolódó egyedi küldetésláncokkal jutalmaz.

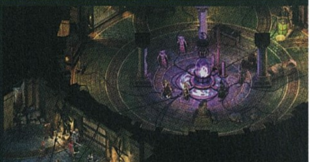
BESZÉDES PÁRBESZÉD

A Fallout: New Vegas egyik megoldása visszatér, kibővítve: ott, ha egy karakterünknek volt valami, az eseményekhez kapcsolódó képessége, a párbeszédekben új lehetőségeket nyithattunk meg. Ha például értettünk a robbanószerekhez, azonnal eltakaríthattunk az útból egy minden másra érzéketlen ajtót; ilyen skill hiányában viszont mehettünk a hosszabb úton, vagy kajtathattunk a kulcs után. Most ezek az extra lehetőségek tömegesen jelennek meg, nagyjából azt modellezve, amikor egy valódi, papír és kocka szerepjátékban a játékosok mindenhol saját ötleteket állnak elő. A fejlesztők és a tesztelők helyzetek százaira gyűjtenek ötleteket, így aztán ha épp van nálunk kötél és kampó, simán átkúszhatunk egy megáradt patak felett; ha nem tetszik a helyi uralkodó szobra, izomtól duzzadó karakterünkkel földre dönthetjük; ha valamelyik karakterünk kellően magas Lore képességgel bír, sikerrel szólhat bele például a legendákkal vagy a mágiával, lélekmanipulációval kapcsolatos eseményekbe.

A helyszínek egészen fantasztikusan néznek ki, mintha csak festmények lennének

FAJELMÉLET

A Pillars of Eternity hat fajt tesz elérhetővé a játékos számára, akik közül az emberek, az elfek és a törpék hozzák a hozzájuk kapcsolódó nagy átlagot. A másik három rassz már különlegesebb élményt kínál: az aumaua faj például vízi életre specializálódott humanoidokból áll. Noha kopoltyújuk nincs, hártyás végtagjaikkal fürgén úsznak, és úgy általában a vízben érzik igazán jól magukat (bár manapság már vannak városaik a szárazföldön is). Az orlan faj képviselői első pillantásra farkasemberré alakuló törpének tűnhetnek: alacsonyak, mokányak, de fejükön állatias vonások és két, igencsak szőrös és hosszú fül található. Ők vannak a szociális ranglétra legalján, így a nyílt küzdelmeket inkább kerülik; csapdaállításban, gerillataktikákban, méreghasználatban remekül teljesítenek. Az utolsó faj (vagy inkább „faj") a kakukktojás a felhozatalban: a godlike név azokat a bármelyik rasszba tartozó egyedeket takarja, amelyek ősmágia hatására különleges képességeket és furcsa kinézetet kaptak. Lehetnek szárnyaik vagy agyaraik, szarvaik vagy pikkelyük, harmadik szemük vagy tollas testük – de nem nagyon tudják elrejteni kivételezettségüket. Az eltérő kultúrák, az eltérő törzsek képviselői teljesen változatos módon reagálnak rájuk, így aki valami különlegesre, kiszámíthatatlanra vágyik, bátran tegyen egy próbát velük.



A karakterkreálásnál rengeteg lehetőségünk lesz: nemcsak hat faj vár ránk, de 11 kaszt is. Ez utóbbiak között akad néhány jól megszokott, hisz a listára ugyanúgy felfért az ismerős harcos és a mágus, mint a druida, a barbár vagy éppen a pap. A teljes felhozatalnak két különlegesebb képviselője van, akikről mindenképp érdemes külön is beszélni, ők a cipher és a monk. Az utóbbi persze nem feltétlenül új figura, más játékokban is találkozhattunk már a villámgyorsan mozgó, fegyvertelenül harcoló szerzetesekkel, azonban itt egy kicsit másképp működik ez a kaszt. Ahhoz, hogy a mágiához hasonlatos képességeiket használni tudják, a wound mércéből kell költeniük, ezt viszont csak és kizárólag sérülések szerzésével tudják tölteni. Így aztán a szerzetes egy mazochistán tomboló mészáros lesz, akit csak gyógyítók háttértámogatásával érdemes használni, ekkor viszont hihetetlen mértékű sebzést képes kiosztani. A cipher a lélekmágusok azon verziója, aki különleges tudását a harcban használja ki: legfőbb eszköze a kéken ragyogó lélekkorbács. Ezzel csapkodva szerezhet fókuszt, amit aztán a varázslataira költhet; varázslatokra, melyek általában az elmét kínozzák, bénítják vagy zavarják meg.

A játék során a csapat egy erődöt is elfoglalhat, amit a beköltözés után fejleszteni is lehet, sőt, a társainkat innen még küldetésekre is elküldhetjük!

Maga a harc ismerős lesz mindenkinek, aki a kilencvenes években játszott a Black Isle vagy a BioWare játékaival: a klasszikus „bármikor megállítható valós idejű" csaták térnek vissza. A Pillars of Eternity fejlődési rendszere elképesztően flexibilis, gyakorlatilag bármilyen karakterrel el tudunk sajátítani harci, settenkedős vagy épp mágikus képességeket. Lehet, hogy nehezebben, lehet, hogy később, de barbárunk is dalolhat lelkesítő nótákat, lovagunk is rákaphat az íjazásra, és a varázsló is nekiállhat pallost forgatni. Az óvatosabb játékosok az egész partijukat kiképezhetik lopakodásra, ahogy az is működik, hogy dedikált gyógyító helyett inkább a támadásra koncentrálunk, de mindenki tud majd alapszinten sebeket beforrasztani.

> A szerepjátékosok számára az elkövetkezendő két év maga lesz a kánaán: a műfaj legalább három nagy címmel gazdagodik!

„HALLOTTAM MÁR RÓLAD!"

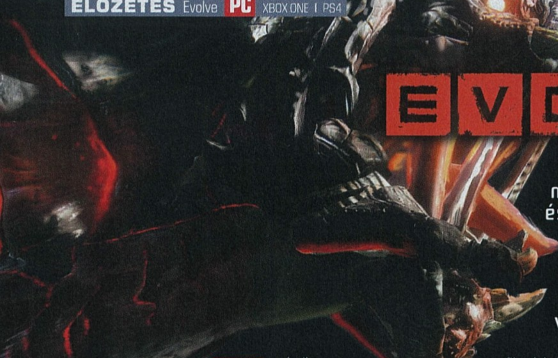
Az Obsidian játékai ugyan sosem voltak tökéletesek (reméljük, a rájuk oly jellemző programhibák most a kőbe vésett megjelenési dátum hiánya miatt elmaradnak), de sztori és a tényleges SZEREPjáték szempontjából mindig nagyszerűt alkottak. Valami ilyesmi a cél itt is: noha a történet még homályba burkolózik, az már biztos, hogy a reputációrendszer és a sok-sok következménnyel járó döntési helyzetek hatására ténylegesen befolyásolhatjuk a világot. Utóbbiaknál a Witcherekben népszerűvé lett ideát látjuk majd viszont: az azonnali hatások mellett lesznek késleltetett, olykor tíz órával később megérzett következmények is. Ehhez kapcsolódik, hogy megkötés nélkül lemészárolhatunk bárkit a játékban; küldetésadót, kocsmárost, herceget vagy épp egész egyházakat, ilyenkor a sztori kicsit (néha nagyon) átalakul, hogy így is befejezhessük a játékot.

Ide illeszkedik a reputáció kezelésének szisztémája, amely sokkal mélyebb rendszer, mint mondjuk a Mass Effectek bináris jellemjátéka. Nemcsak az számít, hogy mit csinálunk, de az is, hogy miként tesszük azt; így például egy rablóbanda semlegesítésekor teljesen más eredményekhez vezethet az, ha mindenkit könyörtelenül kivégeztünk, mint ha mondjuk élve hagytuk és letartóztattuk őket. Még a párbeszédek során tanúsított viselkedésünknek is híre megy: csakúgy, mint az Alpha Protocolban, úgy itt is igen komoly hatása lehet annak, ha hányaveti módon, nagy pofával, vagy inkább professzionálisan, netán poénkodva viszonyulunk az emberekhez. Teljes reputációnk összesen tíz kategóriában vezetett szálakból áll össze, és mivel szinte minden NPC más viszonyrendszer alapján rakja ebből össze, hogy milyen érzésekkel is viszonyul felénk, az újrajátszhatóság parádésnak ígérkezik.

A karakterlap nemrég nyerte el a formáját, és meglehetősen tetszetős összképet mutat

MÉG IDÉN?

Igen, a Pillars of Eternity elvileg még idén megjelenik. Cinikus (és az Obsidian programozóit ismerő) énem viszont azt mondatja velem, hogy jókora esély van egy kis halasztásra. Az alapok mindenesetre nagyszerűek, és alighanem tömegekkel együtt várom, hogy a fejlesztők képesek lesznek-e minden ígéretüket beváltani, és egy tényleg a játékossal együtt élő, rá reagáló világot létrehozni. Én nagyon drukkolok nekik; ha már annak idején a Baldur's Gate 3 elkészítésére nem kapták meg az esélyt, hát ez majdnem olyan jó lehet!



EVOLVE

[ÍRTA WILSON] **Nincsenek benne zombik, és hatalmas hadigépezetek sem, mégis félelmetesebb és élvezetesebb lövölde, mint bármi, ami a Left 4 Dead óta a piacra került. Februárban végre a világ előtt is megmutatta magát az Evolve, az L4D-csapat következő nagy durranása, ahol végre te magad lehetsz a szörny, vagy épp a vadász, ha úgy hozza a sors.**

Ha vérzik, meg tudjuk ölni – mondta a legenda, minden vadászok legjobbika, a dagadó muszklijú osztrák, Arnold Schwarzenegger, kereken 27 évvel ezelőtt a kiváló Predatorban. Az Evolve szörnye márpedig vérzik, és meg is ölhető. Lelőhető, sokkolható, felrobbantható, savtengerbe tolható, húsevő szörny elé cipelhető. A probléma mindezzel csupán az, hogy a fentiek a játékosokra is igazak: az Evolve a halál szimfóniája. A fájdalmas, kínkeserves, de felemelően élvezetes halálé.

GALAKTIKUS KALANDOK

Aki házhoz megy a pofonért, ne csodálkozzon, ha megütik: az Evolve csapata számára persze nincs sok választás, zsoldoskatonaként oda mennek, ahol a munka van, még ha ez a Tejútrendszer végét, és annak egy meglehetősen barátságtalan bolygóját is jelenti. A Shear nem éppen trópusi paradicsom, ahová kikapcsolódni, vakációzni jár az ember, de mikor egy nép már szinte minden élhető planétát kolonizált, nincs választási lehetőség. A telepesléttel alapvetően két baj van. Az első, hogy semmi sem garantálja a túlélést, mert vagy a helyi élőlények falnak fel, vagy egy betegség intéz el mindenkit. A másik nagy probléma a kiszolgáltatottság, főleg ha űrutazásról van szó. A telepesek általában nem katonák, így profiknak kell őket megvédeni a flórától és a faunától. De mit tegyenek a zsoldosok, ha minden korábbinál vérszomjasabb és intelligensebb szörnyekkel néznek farkasszemet, és esélyük sincs utánpótlást kérni, mivel a legközelebbi előőrs is évekre van? Természetesen fegyvert ragadnak, és harcolnak: ha meghalnak, hát így jártak.

A legnagyobb problémát persze az jelenti, hogy a Shearen nem csupán egyszerű ragadozók vannak, hanem igazi gigászok, monumentális szörnyek is, akik nem nagyon válogatják meg a célpontjukat: megtámadnak és felfalnak mindent, amiben akár minimális egységnyi kalória van – hogy a telepesek és az épületeik mennyire borítják fel egy szörny diétáját, az legyen a dietetikusok (és az esetlegesen túlsúlyIyal küzdő szörnyek) problémája. De vajon mi a helyzet akkor, ha a szörny te vagy, a vadászok pedig az ismerőseid, a barátaid, vagy pár random arc az internetről?

SZÖRNYEK KERINGŐJE

Az Evolve nagy csavarja ugyanis az, hogy mind a vadászokat, mind a központi szörnyet emberek irányítják – kampány nincs, és lokálisan csak botokkal lehet harcolni. A felállás nem szimmetrikus, ragadozó lényből pályánként csak egy van, katonákból viszont négy. Minden meccs három körön át tart, és egy futam 10-15 perc alatt le is pörög, a végeredmény pedig mindig az alapján dől el, hogy ki és hogyan éli túl a küzdelmet. Ha ez a felállás, és ez a szabályrendszer esetleg ismerős, az nem a véletlen műve, hiszen a játék mögött ugyanaz a Turtle Rock stúdió áll, amely 2008-ban egyszer már megreformálta a kooperatív shooterek műfaját a Left 4 Deaddel, és most ugyanerre készülnek az Evolve-val, ahol minden menet olyan, mint más játékokban egy bossfight – azzal a hatalmas különbséggel, hogy itt akár te is lehetsz a boss!

A Left 4 Dead után is van élet, méghozzá nem is akármilyen: FPS-rajongónak lenni 2014-ben fantasztikus dolog!

Játékmódból jelenleg csak egy ismert, az pedig Hunt névre hallgat, és a fentieket kínálja. Párhuzamba kizárólag a Left 4 Deaddel állítható, csakhogy itt nincsenek zombik, az ellenfelek sem százával érkeznek, és a pálya is jócskán nagyobb. Erre nem csak azért van szükség, hogy a szörny elférjen, de azért is, hogy legyen hely az élővilágnak, ami mindkét fél számára komoly fenyegetést jelent.

Az emberek esetében talán nem is kell magyarázni, hogy miért. Bár a legtöbb karakteren van védőruha, és persze mindegyik kezében ott a fegyver, de ez még nem teszi őket sebezhetetlenné. Lesznek szarvasra emlékeztető, viszonylag barátságos lények, agresszív,

A frontális támadás mind a szörnyek, mind a vadászok esetében rossz ötlet, legalábbis kezdetben. Idővel egyszerűen kötelező – kevés olyan meccs lesz, ami nem egy ilyen leszámolással ér véget.

MARKOV (ASSAULT)

Markov lehetne a csapat agya, ha az agy minimum három fegyvert és kifogyhatatlan tűzerőt jelentene. Emberünk előbb lő, aztán megint, és csak akkor kérdez, ha épp nincs jobb dolga. Ő az, aki a legtöbb sebzést viszi be, és ő az, aki az egész csapat irháját meg tudja menteni, úgyhogy ha túl akarod élni a csatát, lehetőleg tartsd életben.

GRIFFIN (TRAPPER)

A Krokodil Dundee-ra emlékeztető Griffin maga a nagybetűs vadász, a tökéletes nyomolvasó, aki akár néhány letört ág alapján is megmondja, hogy mikor és milyen lény járt arra, és egy hátrahagyott lábnyom legalább annyira lázba hozza, mint Columbót a hazug emberek. Viszont a ballonkabátos nyomozótól eltérően ő fegyvert is hord.

HANK (SUPPORT)

A félrészeg törpe bányászra emlékeztető szakállas Hank maga a két lábon járó macsóság: a szivarozó fickó a Support kasztot erősíti, így mind a támadásban, mind a védekezésben jártas. Képes feltámasztani a csapattársakat, buffolhatja az aktívan harcolókat, a szörny ellen pedig akár légi támogatást is kérhet – nem éri meg vele ujjat húzni.

VAL (MEDIC)

A csapat első számú mesterlövésze és orvosa gyógyító és támadó karakter is egyben. A Team Fortress 2-re emlékeztető kütyüjével be tudja kötni a sebeket, és fel tudja támasztani még az elhullott csapattársakat is, de egyáltalán nem egy védtelen liba: puskájával távolról akkora sebzéseket tud bevinni, mint egy jól megtermett bölény.

majomszerű kreatúrák, továbbá húsra éhes vadászok, dinoszaurusz-szerű ragadozók, akik örömmel ugranak rá bárkire, függetlenül attól, hogy az illető egyedül kószál-e a fák között, vagy a társaival az oldalán kutat a nagy szörny után.

SÜSÜ LECSAP

A nagy szörny ugyanis kezdetben egyáltalán nem nagy: a címben szereplő Evolve szó is erre, a lény evolúciójára utal. Összesen három szintet lehet elérni, így nőve egy nyeszlett, három méteres húsevőből kilenc méter magas kolosszussá, aki reggelire is acélsodronyt rág, desszertnek pedig telepeseket fogyaszt. Feltéve persze, ha eljut odáig élve: a másik csapat, a vadászok feladata értelemszerűen az, hogy megállítsák, és megakadályozzák őt küldetései teljesítésében.

Hogy sikerrel járjon, a szörnynek folyamatosan ennie, és ezáltal fejlődnie kell. A bolygó szinte összes lénye felfalható, az egyszerű növényevőktől kezdve a ragadozókon át egészen a legnagyobb rusnyaságokig. Ami nem mindegy, az az időzítés, az első szinten ugyanis még a legyek is ártanak neki (hát még egy vadász golyója), így már az is komoly taktikázást igényel, hogy ki, mikor, és a térkép mely pontján áldozza fel magát a lény gyomorsavának.

A szörny ugyanis lényegében saját magára is veszélyes, mert minden lépése, minden támadása nyomot hagy, megzavarja az állatok nyugalmát, és ezzel felhívja magára a figyelmet. A futástól megremeghet a föld, az ugrástól kicsavarodhatnak a fák, megdőlhetnek a lombkoronák, madárrajok rebbenhetnek szét riadalmukban, az evolúciós fázis elérése pedig komoly áldozattal jár: hatalmas ordítással, és akár több percnyi védtelenséggel. Szóval csupa olyan dolog történhet, ami egy vadász számára olyan, mintha valaki egy hatalmas, neonfénnyel körbefuttatott nyilat villantana fel. A trükk tehát az, miként lehet úgy fejlődni, hogy az a lehető legkevesebb feltűnést keltse, hiszen egy jól táplált, magas szintű szörny sokkal nagyobb eséllyel szállhat szembe az emberekkel, mint egy újszülött.

ADATOK

KIADÓ
2k Games

FEJLESZTŐ
Turtle Rock Studios

MŰFAJ
online FPS

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Payday: The Heist
2011 (SOE)

Már ez a csapat is karakteres, így csak remélhetjük, hogy a többi szereplő is remek lesz

KOMMANDÓ

Természetesen a vadászok egyáltalán nem védtelenek, különösen, ha összedolgoznak, erre pedig rá is lesznek kényszerítve. Egy meccs sem indulhat el úgy, hogy ne lenne jelen minden egyes kasztnak legalább egy képviselője. Az Assault, a Hunter, a Support és a Medic alá több karakter is tartozik, mi ebből még csak négyet ismerünk (őket részletezzük is a cikkdobozban), szerepük pedig a nevük miatt magától értetődik. Az Assault a legfőbb támadó karakter, komoly tűzerővel tartja kordában az ellenségeket, a szörnyet pedig ideiglenesen egy energiakupolába is bezárhatja. A Trapper a nyomkereső, ő tud a legkönnyebben a lényre bukkanni, főleg, ha lerakja a csapdáit, amik nemcsak sebeznek, de jelzik is, ha valaki rájuk lép, vagy a közelükbe kerül. A Support feladata a többiek támogatása, mind a védekezés, mind a támadás alatt, míg a sort záró Medic a gyógyításért, a feltámasztásáért, és a szörny lelassításáért felel.

Minden karakter saját képességekkel rendelkezik, és ezek kombinálása a kulcs a győzelemhez. Az ellenséget egész egyszerűen nem lehet másként legyűrni, így aki magányos hőst kezd játszani, az garantáltan elsőként hal meg, feltéve, ha a hülyeségéért nem rúgják ki a csapattársai. Ebben a háborúban nincsenek hősök, csak áldozatok. És túlélők. És szörnyek. Továbbá rengeteg felejthetetlen és megismételhetetlen jelenet és élmény.

FUSS, AMERRE LÁTSZ

Ha a leírtak izgalmasnak és érdekesnek hangzanak, akkor gondolj bele abba, hogy ez még csak egy apró szelete az Evolvenak, csupán egyetlen játékmód, egyetlen térkép, egyetlen szörny, és ennél sokkal-sokkal több lesz a végleges változatban. A bolygó hatalmas, és nem zárja ki az összes elképzelhető éghajlat megjelenítését (sivatagos, dzsungeles, trópusi pálya), és mivel az irányítható / levadászható lények is mindig igazodnak a terephez, ezért még csak a jéghegy csúcsát, annak is csupán egy apró tüskéjét láthattuk. Szerencsére a teljes képre nem kell évekig várni, az Evolve ugyanis már idén megjelenik. Nem is lehet kérdéses, hogy mi fogja összehozni a családot karácsonykor...

TITANFALL

[ÍRTA **WILSON**] **Évekig titokban készült, de a bejelentésekor még nem borította lángba a világot a játékosok izgalma, erre egészen a béta megjelenéséig kellett várni. A Titanfall élesben bizonyította be, hogy nemcsak érdemes figyelni rá, de egész egyszerűen kötelező is a kosarakba pakolni márciusban.**

Rég elmúltak azok a napok, mikor a Monolith nevére még milliók ugrottak fel a székükből, és nem csak pár százan kapták fel a fejüket a LithTech engine hallatán. Az eredetileg a DirectX mellé szánt, mindenki által használható motorra a Microsoft végül nem tartott igényt, mégsem tűnt el a süllyesztőben: 1998-ban kezdte szolgálni a játékipart, és azóta is használatban van, debütálásának évében pedig életet lehelt abba a Shogo: Mobile Armor Divisionbe, ami ha játéktörténelmi jelentőségű nem is volt, de annyira felejthetetlen igen, hogy mind a mai napig beszéljünk róla. A nyugati féltekét épp meghódító mangák és animék világát tökéletesen megragadó akciójátékban gyalogos katonaként és egy mecha pilótájaként is lehetett boldogulni egy fordulatos, elképesztően hangulatos történet során, amely sajnos sohasem kapta meg az esélyt a folytatásra, és érthetetlen módon követője, imitátora sem akadt. Eddig. Ugyan a Titanfall nem a japán kultúrából eredezteti magát, de játékmenetét nem lehet máshoz hasonlítani – kivéve persze, ha valaki nem automatikusan Call of Duty klónként könyveli el.

AZ OSTOBASÁG HÁBORÚJA

A Titanfallt a Call of Duty másolatának hívni ugyanis ostobaság: annyira CoD-klón, mint amennyire bármelyik játék az, amiben fegyverrel kell lőni belső nézetből. Azt persze kár lenne tagadni, hogy onnan gyökerezik, ami nem meglepő, tekintve, hogy még mindig ez a piacvezető sorozat, másrészt a Titanfallt az a Respawn Entertainment készíti, amelynek tagjai a Modern Warfare 2-ig a széria szekerét tolták, még Infinity Ward név alatt. Így volt honnan és miből építkezni – és ez a kulcsszó. A Titanfall mint játék azért fantasztikus, mert nem szimplán továbbfejlesztette a Call of Dutyban látott modern shooter alapokat, de teljesen új dolgot mert építeni rá. Az innováció soha nem volt az Infinity Ward ismérve, és mára már a Battlefield is oda jutott, hogy egy jól bevált formulát követ, és apránként, darabokban hozza vissza a korábbi epizódokban debütált funkciókat, azokat hatalmas újításként tálalva.

És hogy miről is szól a játék? Az tulajdonképpen teljesen mindegy. Hagyományos értelemben vett kampány nincs, minden online zajlik, így a „sztori" is itt bontakozik ki, a nem játékos karakterekkel történő interakciók és a rádióforgalmazás során. Ezért nem is kell azzal vesződni, hogy kik és miért estek egymásnak a távoli jövőben, ahol a bolygók közti utazás már nem jelent akadályt, és ahol a csatatereken a gyalogos katonák mellett több méter magas mechák is küzdenek. Na meg a gép irányította botok.

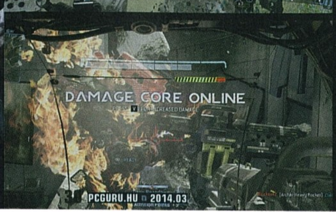
ÁGYÚTÖLTELÉKEK

A Titanfall multiplayere hiába van kétszer hat főre korlátozva, a 12 játékoson kívül is vannak katonák a csatatéren. A gép által vezérelt, hullámokban érkező robot- és embersereg leginkább a MOBA-k creepjeihez hasonlítható: különösebb veszélyt nem jelentenek, maximum csak a rakétavetővel felszerelt, keményebb darabok tudnak komolyabb sebzést okozni, de őket is át lehet küldeni a túlvilágra egy jól célzott sorozattal. Mi akkor a szerepük? Sikerélményt

A bétaváltozatban még nem szerepelt a tengerparti pálya, de már tudjuk, hogy benne lesz a végleges verzióban!

adnak a kezdő játékosoknak, és annyi extra tapasztalati pontot, amennyi a szintlépésekhez szükséges. Az igazi háborúban sok szerepük nincs, a győzelem most is a két oldal valódi játékosok által irányított katonáin múlik.

A bétában három játékmódban lehetett egymásnak feszülni. Az Attrition lényegében a team deatmatch szabályait követi, azzal a különbséggel, hogy nem a megszerzett skalpok döntenek a győzelemről, hanem az emberek és a botok leölése, valamint a titánok megfelelő használata után járó pontok. A Hardpoint Dominationben már jóval



A titánok közti közelharc animéket idéző megvalósítása az ezredik alkalommal is annyira hatásos, mint első látásra

hagyományosabb keretek között folyik a küzdelem, ott a pálya három pontját kell megvédeni vagy épp elfoglalni, gyarapítva a csapat összpontszámát. A kínálatot záró Last Titan Standing ezzel szemben a nyílt színű erőfitogtatásról szól: mindenki egy titánnal kezd, a cél pedig a túlélés.

De milyen is pontosan a Titanfall játékmenete, és mire jók a titánok? Képzeld el a Call of Duty pörgős gyalogos harcait, villámgyors fegyvereit (a tempót azért szorozd meg kettővel), de felejtsd el a perkeket; tedd hozzá a MechWarrior-sorozatot idéző robotokat, a titánokat, plusz a Mirror's Edge parkour-mozgását, és máris megkapod a Titanfall képletét. Habár nem állnak annyira távol egymástól ezek az elemek, összepasszírozva egész egyszerűen tökéletesek. Nehéz szavakkal leírni, mitől olyan izgalmas és pörgős minden egyes meccs – ha két domináns elemet kellene kiemelni, akkor csak és kizárólag a titánokat és a teljesen szabad mozgást lehetne felhozni.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Respawn Entertainment

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014. 03. 13.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
100%

STÍLUSMINTA

Shogo: Mobile Armor Division
1998 (MONOLITH)

Brink
2011 (BETHESDA)

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

Utóbbi azért is fantasztikus, mert sokkal dinamikusabban, kötetlenebbül működik, mint a Mirror's Edge-ben látott rendszer. Itt ugyanis nemcsak egy bizonyos szögből közelítve mászhatod meg a falakat és kiszögelléseket, hanem bolhaként szökkenhetsz el egyik vízszintes felületről a másikra a katonád hátára szerelt jetpacket használva, így tényleg másodpercek alatt bejuthatsz egy épületbe – nem nagyon akad olyan ember, aki ezt a lépcsők és a folyosók használatával tenné, az ablakokon sokkal egyszerűbb beugrani. És halálosabb is: a pályatervezők munkáját dicséri, hogy a Hardpoint játékmódban például nem kell a camperekkel küzdeni, mert egyetlen hely se nyújt biztonságot. Felesleges egy folyosót védeni, miközben az ajtón vagy akár a tetőn is bejuthatnak a riválisok.

A Titanfall egyszerűen fantasztikus lett: sokkal több, mint egy egyszerű Call of Duty klón. Nem forradalmi, de újító!

A ROBOTZSARU NYOMÁBAN

És ezek csak a gyalogos részek; a Titanfall akkor teljesedik ki igazán, mikor megérkezik a játékosok saját lépegetője. Alapesetben a meccs kezdetétől számított két perc után kérhető le a titán, de az idő pozitív és negatív irányba is változhat: az ellenfelek megsebzésével és megölésével értékes másodperceket lehet nyerni, ha viszont minket lőnek le, akkor csak később landol a gépezet. Azonban tévedés lenne azt hinni, hogy ezek sebezhetetlen és megállíthatatlan monstrumok. Bár egy két lábon közlekedő katonát villámgyorsan szét lehet velük kapni, azért ők sem teljesen védtelenek. Mindenki minimum egy rakétavetőt cipel magával, ami súlyos károkat tud okozni, de adott a lehetőség a rivális titánok megmászására, gépfegyverrel lőve szét a monstrumok vezérlőegységét. Persze a nagy gépek se tehetetlenek, a fő fegyverükön túl (ez lehet egy géppisztoly vagy rakétavető) van nekik egy, a golyókat rövid ideig felfogó, majd azokat a „feladóhoz" visszajuttató pajzsuk is. Ezek természetesen lecserélhetők és fejleszthetők.

A fejlődési és testreszabási rendszer viszont már tényleg a Call of Dutyt idézi. Bár perkek szerencsére nincsenek, minden más variálható. Lecserélhető az elsődleges és a másodlagos fegyver, azokra távcsöveket és egyéb kiegészítőket lehet illeszteni, kiválasztható a karakter fő képessége (például ideiglenes láthatatlanság vagy gyorsabb mozgás), és persze a titánokat is át lehet szabni, a páncéltól kezdve a viselt fegyvereken át egészen az olyan extrákig, mint az önmegsemmisítő, ami a közelben lévő összes botot és játékost képes elintézni. Ezek a bónuszok a szintlépések alkalmával, illetve a kihívások teljesítésével nyithatók meg. Utóbbiakból elképesztően sok, közel 600 van, és tényleg minden létező játékstílust és mozdulatot díjaznak, így mindig megéri beszállni egy meccsbe, még ha a játékmód vagy a pálya nem is változik közben.

Ezzel azonban még csak a felszínt kapargattuk: már maga a kétpályás béta is elképesztően sok szórakozást tartogatott, de a lap megjelenésével érkező teljes változat lesz az igazi. Egy dolog már most biztos: a Titanfall egyáltalán nem sablonjáték, telis-tele van kiváló ötletekkel, izgalmas újdonságokkal, így alaposan fel kell kötnie a gatyát az idei év online FPS-einek, ha szeretnék felvenni vele a versenyt.

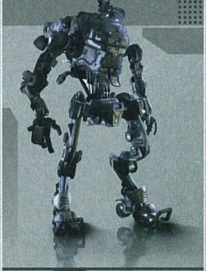
ATLAS

A béta egyetlen választható titánváza, az **Atlas** az abszolút középutat képviseli. Képes dashelni, a páncélját visszatöltődő pajzs borítja, és gépfegyver mellett akár rakétavető is aggatható rá. Idővel azonban fontos teljesen átszabni, mert hiába jó mindenre, nagyon könnyen elpusztítható.

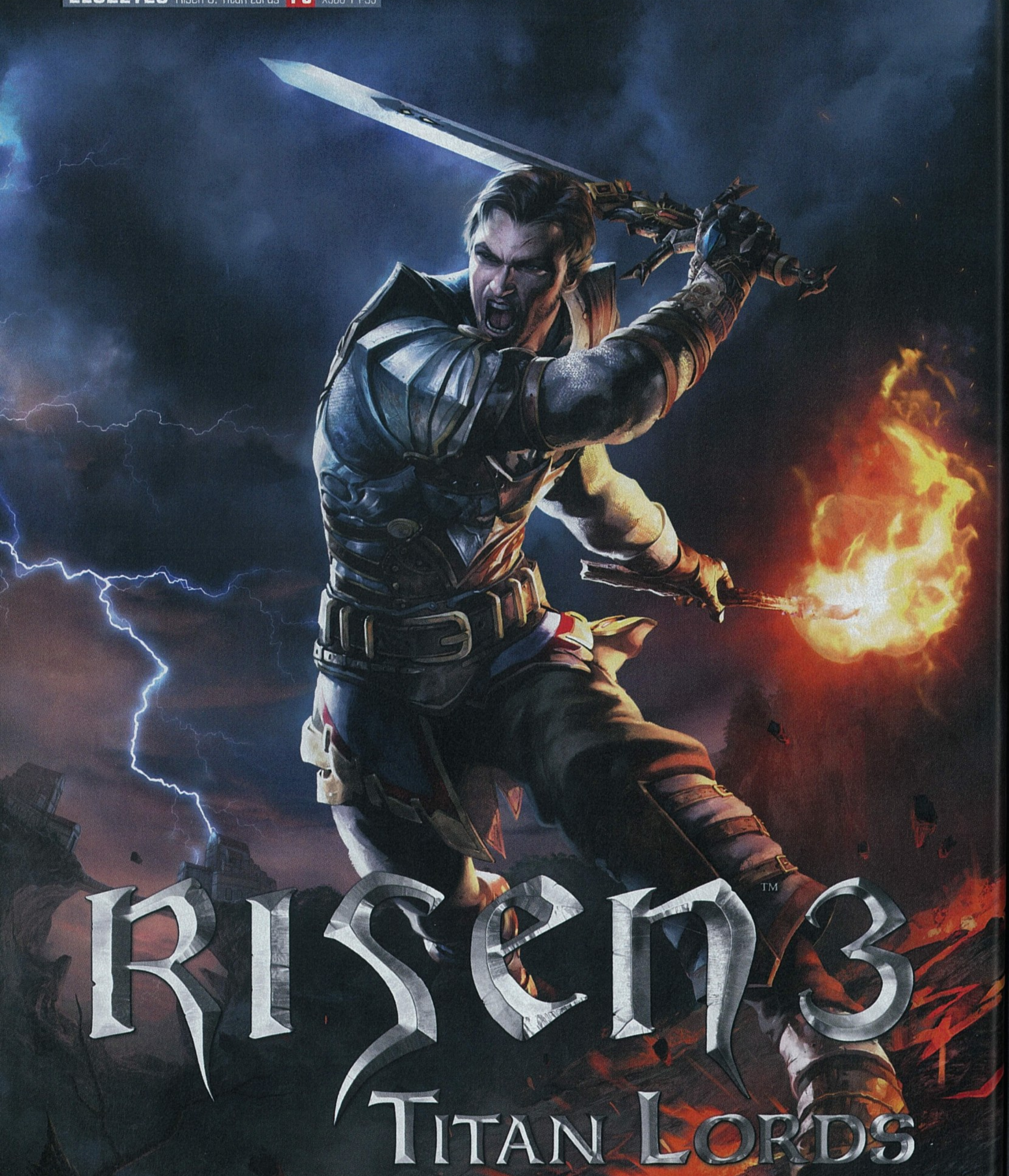
OGRE

Az **Ogre** az itteni tanknak felel meg. Bár dashelni nem lehet vele, és így gyorsan elmenekülni sem, viszont a páncélja annyira vastag, hogy sokkal tovább bírja a gyűrődést, mint a riválisai. Nem megállíthatatlan, nem sebezhetetlen, de tovább tud életben maradni, mint a legtöbb ellenfele – tömegharcokhoz ideális!

STRYDER



A legvékonyabb páncélzatú, és ezért a leggyorsabb titán nem éppen csatára termett, pár rakétatalálat is elég neki, hogy gyorsan padlót fogjon – közelharcban viszont verhetetlen. A **Stryder** a gyorsasága miatt gyorsan tud nagyokat ütni, három dashelésével pedig még a legdurvább össztűz elől is képes elmenekülni.



[ÍRTA WILSON]

Habár a kasszáknál és a kritikusoknál is hatalmasat bukott a Risen második része, a Deep Silver nem tett le teljesen a sorozatról, és adnak a német csapatnak egy harmadik esélyt, hogy megmutassák, van élet a Gothic, na meg a kalózok után.

Németország három olyan hobbival is rendelkezik, melyek oly mélyre ásták magukat az ország kultúrájában, hogy onnét még egy exkavátor is csak küszködve tudná kiásni őket: a háborúzás, a társasjátékozás, és a szerepjátékozás. Bár előbbit szerencsére manapság már nem művelik, utóbbi kettő még mindig a szabadidő eltöltésének legközkedveltebb módja. Németországból indult a civilizált területfoglalás egyik legkellemesebb formája, a Catan telepesei, az általa ihletett, de középkori témájú Carcassonne, vagy a vasúthálózat-építés könyörtelen feladatát bemutató Ticket to Ride. A germánok azonban nemcsak a műanyag figurák taktikus mozgásába vannak fülig belezesve, de a számítógépes szerepjátékokba is – kilométerekről ki lehet őket szúrni, robotszerű karakteranimációikról, lapos hangulatú világukról, kifutófiús küldetéseikről.

Hogy a nép szerelmét a műfajjal megértsük, nem a Dungeons and Dragons és Gary Gygax históriájában kell keresnünk a Németországgal kapcsolatos szálakat, hanem fel kell túrnunk a történelemkönyveket Ulrich Kiesow neve után kutatva. A második világháború utáni években, 1949-ben született Kiesow a nyolcvanas évek legelején vágott bele a bizniszbe, pont a D&D-nek hála: ő volt az, aki lefordította Gygax játékát. Egy átlagos fordító a kiadást követően nem is foglalkozott volna a dologgal, de Kiesow nem volt átlagos: a D&D nem adott meg neki mindent (főleg nem a tulajdonjogokat), így 1984-ben inkább csinált magának egy saját világot. Az Aventuria kontinensén játszódó első kiadás csupán négy nyelven jelent meg (a németen túl holland, francia és olasz kiadás született), és a későbbi jogviták miatt kétszer is nevet kellett változtatnia (előbb Realms of Arkaniának hívták, aztán a Sir-tech Software csődje után megkapta a ma is ismert Das Schwarze Auge, azaz a The Dark Eye titulust). Népszerűsége mind a mai napig töretlen, legutoljára 2006-ban frissült, elérve a 4.1-es verziószámot. A Dark Eye elképesztő sikere és utóélete az oka annak, hogy miért készül évente legalább egy nagyszabású német számítógépes szerepjáték, és többek között ez a tempó az oka annak is, hogy miért játszik biztonsági játékot a Risen-sorozat augusztusban megjelenő harmadik epizódja.

Nem egészen ilyen folytatásra számítottunk, de az biztos, hogy a látványra és a hangulatra egy rossz szavunk sem lehet.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Piranha Bytes

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014 augusztus

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Gothic 3
2006 (DEEP SILVER)

Risen
2009 (DEEP SILVER)

EMLÉKEZZ A TITÁNOKRA

Hogy a Risen 3 történetét megértsük, ismernünk kell az elődök kusza, nehezen érthető, lyukakkal teli sztoriját, amely 2009-ben vette kezdetét az első epizód megjelenésével. Vagy ha egészen pontosak akarunk lenni, akkor pár évvel korábban, mikor a germán Piranha Bytes mancsaiból erővel kiszakították a Gothic-széria jogait, így az általuk gondosan felépített világ romjaira egy teljesen újat kellett megálmodni – az már a sors iróniája, hogy ez már az első Risen alatt elpusztult...

A pusztulás a Risen-sorozat egyik központi témája: kevés olyan dolog van, ami élve, vagy egy darabban eljut a stáblistáig, és az első epizód fő helyszíne, a vulkanikus Faranga nem tartozott ezek közé. A bajt most kivételesen nem csak az emberek okozták, hanem az isteni erővel felruházott titánok, a hegyomlásnyi lények, akik földalatti katakombákból, barlangok mélyéről másztak elő, hogy megvívjanak egymással, nem törődve azzal, hogy pofonjaikkal nem csak az arcuk dagad meg, de Faranga addig lapos területei is. Idővel persze az is kiderült, hogy a titánok harcában egy korrupt inkvizítor (az elvileg az emberek védelmére létrejött bagázs tagja) is érdekelt (és hogy valójában a Faranga mélyén szunnyadó titánnak köszönhető, hogy a szigetet nem nyelte még el a határain folyamatosan dúló gigantikus vihar), akit ugyan sikerült lecsapni, de Faranga ennek ellenére nem úszta meg. A Risen 2 ezért már egy új, óceánnal borított szigetvilágon folytatta harcát a titánok ellen. És bár Marát, a vizeket terrorizáló hatalmas kraken úrnőjét sikerült is legyőzni az epizód végén (ha esetleg nem játszottad volna végig: bocs, így jártál!), ezzel még nem menekült meg automatikusan a világ, sőt, nagyobb bajban van, mint korábban.

Az első epizódra emlékeztető varázslatok hiánya a Risen 2 egyik legnagyobb negatívuma volt, de a csapat tanult a hibáiból. A küzdelmek során megint lehet villámokat szórni, tűzlabdákat eregetni, úgyhogy a szörnyeknek nem lesz könnyű dolguk.

A helyieket is zaklató szörnyek levadászásáért busás jutalom jár: a tapasztalati pont és a jobb loot mellett így lehet beférkőzni a céhmesterek bizalmába is, kiknek támogatása nélkül lehetetlen boldogulni.

A Risen 3 világa ugyanis nem titánmentes, sőt, nem elég, hogy a gigantikus lények még mindig egymással csatáznak, de az őket irányító titánlordok is extra fokozatra kapcsolták gonosz vágyaikat, hogy egyszer és mindenkorra elsöpörjék a dolgos hangyákként éldegélő embereket. Hogy ez ne történhessen meg, a viharszigetre, Taranisra száműzött mágusok megkezdik begyűjteni a világot ostorozó gigászi viharok energiáit, megpróbálva létrehozni egy olyan szingularitást, ami egyszer és mindenkorra kihúzhatja a titánurak és a titánok befolyása alól az egész placcot. Ugye mondtam, hogy bonyolult ez az egész?

MÉG MINDIG NINCS NEVE

De hogy kerül a képbe az első két epizód névtelen főhőse? Tulajdonképpen sehogy, ugyanis már nem ő a sztár, a Risen 3-ban egy teljesen új karakter kapja meg a világ megmentésének feladatát – neve mondjuk neki sincs (a Piranha Bytes-játékokban ez most már folyamatosan visszatérő elem), ahogy szerencséje sem, hiszen a prológusban megtámadja egy fondorlatos árnyúr, ellopja a lelkét, aztán hagyja megrohadni. Ám ahogy az ilyen mesékben lenni szokott, hősünket kemény fából faragták, így lélek nélkül, de büszkén vág neki a világnak, hogy a mágusok támogatását kérve ne csak magán, de a varázslókon, és velük együtt az emberiségen is segítsen.

Hogy ehhez miért kellett főszereplőt váltani, az egyelőre még nem világos, az azonban biztos, hogy a Risen 2-re kalózzá átvedlett őskalandor nem játszható karakterként visszatér, ahogy a korábbi epizódok több kulcsszereplője is. Ez a karibi szigetvilágról már nem mondható el: a rengeteg apró földdarabból álló Taranis ugyanis sokkal inkább hajaz az első rész hagyományos, Kelet-Európa ihlette sablon fantasy vidékére. A fenyőerdőkkel, hatalmas erődítményekkel, dohos barlangokkal, barátságtalan katakombákkal tűzdelt terület persze nem kizárólagosan ezeket tartogatja a tarsolyában: van egy olyan sanda gyanúnk, hogy lesz még itt hajózás, kalózok, mediterrán és trópusi vidék, na meg kókuszhéjból szürcsölt piña colada!

Az augusztusi megjelenés tökéletes időzítésnek tűnik, akkor tényleg nincs még mivel játszani – most már garantáltan lesz!

Erre a változatosságra már csak azért is van esély, mert a Risen 3-ban szereplő világ a Piranha Bytes történetének eddigi legnagyobbika. Bár nem egy szabadon bejárható, egybefüggő, sandbox alapú terület, mint ami a Witcher 3-ban lesz, vagyis az egyes zónákat töltőképernyők kötik össze, azok között viszont teljesen szabadon lehet közlekedni. Szó sincs a Risen 2 linearitásáról, ahol sorban, egymás után következtek a szigetek – itt tényleg akkor és oda mész, amikor és ahová csak akarsz.

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ

Azzal persze számolj, hogy meghalsz. Sokszor. Taranison tengernyi szörny leselkedik rád: rengeteg korábban már látott kreatúra tér vissza az első és a második részből, így a savköpő gyíkoktól kezdve a csontvázakon át egészen a démonokig mindenféle rusnyaság meg akar majd ölni, függetlenül a karakter szintjétől, nekik ugyanis mind megvan a saját értékük, vagyis nem a játékossal együtt fejlődnek. Harapnak, rúgnak, ütnek és vágnak, de a Risen 2-től eltérően ezt már nem kell szó nélkül tűrni: nem elég, hogy végre megint lehet blokkolni, hárítani a támadásokat, de továbbra is el lehet gurulni a csapások elől, és többféleképpen vissza lehet vágni. A könnyű és a nehéz ütések kombinálhatók, hatékonyabb, többet sebző támadásokat eredményezve. Hogy ez mekkora újítás az ezeket szinte teljes egészében tudó Risen 1-hez képest, az persze már

AMI ROSSZUL SÜLT EL

A játékosoknál, rajongóknál csak egy kritikusabb csoport létezik: maga a fejlesztőcsapat. A Piranha Bytes-ot sem kell félteni, ha a hibáik belátásáról van szó, hiszen ők maguk is tudják, hogy a Risen 2 messze alulmúlta a várakozásokat, és a 69%-os Metacritic-értékelés is egyértelmű jele annak, hogy félresiklottak. A csapat az első rész helyszínének lecserélésében, a lebutított harcrendszerben, a modkészítő eszközök visszatartásában, és a rettentő kevés, de borzalmasan drága DLC-kben látja a legtöbb hibát, így igyekeznek mindent megtenni azért, hogy a fentiek már ne legyenek elmondhatók a Risen 3-ról.

AKI KÉRDEZ: PC GURU. AKI VÁLASZOL: BJÖRN PANKRATZ PRODUCER.

A Risen 2-vel szinte rebootoltátok az egész Risen-sorozatot. A kalózos téma teljesen eltért az első rész világától, a harmadik epizóddal most mégis visszatértek a „normális" fantasytémához. Miért változtattatok ismét?

A Risen 3 még mindig ugyanabban az univerzumban játszódik, ez nem változott – a különbség annyi, hogy most egy teljesen más szeletét mutatjuk be. Az események ezúttal a mágusoknak menedéket nyújtó Taranison játszódnak, és azt már most biztosra mondhatom, hogy a változatosság mind a Risen 1-hez, mind a Risen 2-höz képest jóval hangsúlyosabb lesz. Sokkal több mindent lehet felfedezni, sokkal több a különböző frakció, a segítőtárs és az opponens szerte a vidéken.

A stúdió történetének eddigi legnagyobb játékvilágát készültök bemutatni, de ezt miért zónákra bontva tálaljátok, miért nem egy szabadon bejárható területtel készültök, mint az év nagy szerepjátéka, a Witcher 3?

Valójában minden egyes játék zónákra épül, még akkor is, ha egy komplett földrészt igyekeznek szimulálni. Jelenleg még nem árulhatunk el mindent a játéktérről, de biztosak vagyunk benne, hogy a kalandorok imádni fogják azt a változatosságot és mélységet, amit a Risen 3 tartogat. A GTA-szerű sandbox világ sosem szerepelt a terveink között. Mi mindig is egy történettel rendelkező, igazán karakteres világban gondolkoztunk: a Risen 3 esetében ezt kézzel építettük fel, minden fűszálat, minden épületet, minden elemet manuálisan pakolva a térképre – mindegyiknek megvan a maga kis története, tulajdonosa.

A harcrendszer harmadik alkalommal változik: ezúttal mire számíthatunk ezen a téren, mi lesz a különbség az eddigi két játékhoz, főleg a Risen 2-höz képest?

Ezzel kapcsolatban talán a legfontosabb és legnagyobb változás a varázslást érinti: a kristálymágia visszatért, vagyis a hős ismét rendelkezik támadó képességekkel! Tűzlabdákat, villámokat szórhat az ellenségekre, feltéve persze, ha ezt az utat választja: a világot védő szervezethez való csatlakozáskor dönthető el, hogy a kardforgatásban vagy a mágiában lesz-e jártas az irányított szereplő, de természetesen a kettő keverhető is egyfajta köztes kaszt létrehozása céljából. Persze nem ez az egyetlen változtatás; rengeteget dolgoztunk az animációkon, sokkal jobban kidolgoztuk a kombókat, lehetővé tettük a támadások blokkolását és kikerülését, és úgy alakítottuk ki az ellenfelek mozgásait, hogy azok jelzésül is szolgáljanak, megmutatva, milyen típusú támadás várható tőlük.

Habár még csak most jelentettétek be, a játék megjelenése mégis rettentő közel van, már augusztusban nekivághatunk a kalandoknak, de csak PC-n, Xbox 360-on és PS3-on. Miért nincs következő generációs változat?

A Deep Silvernél nem arról vagyunk híresek, hogy azonnal fejest ugrunk az új piaci lehetőségekbe. Mivel a Risen 3 fejlesztése közvetlenül a Risen 2 után kezdődött, akkor még nem tudhattuk, milyen is lesz a PS4 és az Xbox One csatatere, így inkább maradtunk annál, amit ismerünk.

kérdéses, az viszont tény, hogy a küzdelmek közel sem annyira passzívak, mint amilyenek a kalózkaland során voltak.

Ezt szavatolja az is, hogy minden eddiginél nagyobb szerep jut a mágiának. A Risen 2-ből megmaradnak a vuduvarázslatok – most is át lehet venni majd az uralmat egy-egy ellenfél felett, persze csak ideiglenesen – és a tűzlabdák, villámok is az alaprepertoár részét képezik, de ezek a képességek még a hagyományos, a kardok köré épített közelharci mozdulatokkal is kombinálhatók. Sőt, a legtöbb bűvigének alternatív változata is lesz: tűzlabda helyett mondjuk egyfajta tűzlökés, amely forró lángokkal teríti le lábaikról a célpontokat, vagy olvasztja le róluk a páncélt.

Itt ugyanis már nem vékony köpönyegekben, lenge felsőkben mászkálnak a szereplők és az opponensek: ahogy a vidék is visszatért a keményvonalas fantasy felé, úgy maga a stílus is. Az erőt és hatalmat sugárzó nehézvértek, a kétkezes pallosok világa ez, melyeket egyrészt az elhullott ellenfelektől lehet zsákmányolni, másrészt az egyelőre ismeretlen mennyiségű céhekbe való belépés során is jár legalább egy öltözet, de az ott megszerzett rangok és címek után ez még fejlődhet is. Ám a barátságos szervezetek nem csak acélt adnak, hanem kizárólag náluk megszerezhető képességeket is. Természetesen az alapvető fortélyokat, mint a főzést, a kovácsolást bárki elsajátíthatja, és a zártörésért vagy a tolvajlásért sem kell esti iskolába járni.

Utóbbi kettő esetében azért nem árt óvatosnak lenni, ugyanis az NPC-k nem szeretik, ha valaki feltöri a kincses ládikájukat, vagy kipakolja a zsebeiket. Kikelnek a tolvajok ellen, reagálnak az aljas cselekedetre, és akár még meg is jegyzik, ha valaki rossz fát tesz a tűzre. Persze vigyázó szemeikkel nem követik folyamatosan a főhőst, normális esetben végzik a napi teendőiket: kijárnak a földekre, kinyitják a boltokat, vagy támasztják a kocsmapultot, és persze tömérdek mennyiségű küldetéssel a tarsolyukban várják a kalandorokat. Ezek elvégzése mind a bezsebelhető tapasztalati pont, mind a megszerezhető anyagi javak miatt is érdemes, de ez kell a céhmesterek bizalmának elnyeréséhez, illetve a céheken belüli ranglépéshez, és esetenként a csapat bővítéséhez is.

300

Mert ahogy a második, úgy a harmadik Risen sem teljesen magányos kaland: most is a Mass Effecthez hasonló módon lehet és kell társakat keresni, megpróbálva elnyerni a bizalmukat. Bár a csapat mérete felülről nyaldossa a fél tucatot, a tényleges kalandozás során csak párban lehet közlekedni, a többiek addig a bázison, illetve a legközelebbi településen hegyezik a zabot, vagy gondolkoznak el az életükön, egy bizonyos szereplő esetén pedig a halálukon. Nem, nem egy zombiról van szó: a Risen 3 főhőse a prológusban lezajló léleklopást nem veszéli át sebek nélkül, éjszakáit rémálmok gyötrik, melyek elkezdik felemészteni emberi mivoltát, és időről időre áttaszítják a holtak vidékére. Ebben a létsíkban találkozni lehet a korábbi részek elhalálozott szereplőivel, és a velük való megbékélés, az általuk adott küldetések teljesítése lendít a jó irányba. A dolog visszafelé is működik, a való világban szerzett, a holtakhoz tartozó tárgyakat megéri visszacipelni az eredeti tulajdonosokhoz, hiszen így úgynevezett „lélekpor" is bezsebelhető, amely létfontosságú az emberi oldal megőrzéséhez. Miért éri meg ezzel foglalkozni? Mert ez kihat a történetre és a játék lezárására is: az, aki véres kezű mészárosként ered a titánok nyomába, komor, sötét, semmiképp sem pozitív finálében részesül...

Hogy ez elég lesz-e az őszre várt The Witcher 3, vagy a Dragon Age II ellenében, az persze kérdéses: egyértelmű, hogy a Risen-sorozat nem a „nagyok" ligájában versenyzik, és az uborkaszezon végére, augusztusra tervezett megjelenés tökéletes kilövési ablak lehet a játékra éhes közönség vehemenciáját ismerve. Azonban a Risen 3 nem egészen az a folytatás, amit vártunk vagy reméltünk a második rész után – annak sok hibája volt, de az éles témaváltáshoz komoly bátorság kellett, ami azért tiszteletet parancsol. Utólag persze már könnyű látni, hogy nem érte meg – de vajon az igen, ha a Risen 3 nem lesz több az első epizód újrakeverésénél...?

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A MEGJELENÉS

A Risen harmadik része ezúttal is PC-re, PS3-ra és Xbox 360-ra fog megjelenni, méghozzá meglehetősen korán, már idén augusztusban.

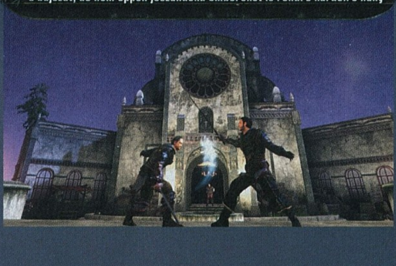
2. A MOTOR

A sorozat eddigi részeihez hasonlóan ezt a felvonást is a Piranha Bytes saját fejlesztésű motorjának feljavított változata hajtja.

3. A LORE

A történet megértéséhez nagyon fontos a korábbi részek ismerete, főleg, mert a Risen 3 pár égető kérdést is megválaszol.

A névtelen főhős természetesen nemcsak szörnyekkel akasztja össze a bajszát, de nem éppen jószándékú embereket is rendre kardélre hány



SNIPER ELITE III

AFRIKA

[ÍRTA JOHNBART] **Két berlini bevetés és két zombis mellékág után idén végre számozott folytatást kap a Rebellion orvlövész-sorozata. Sivatagok, forró napsütés, lopakodás, Afrika Korps – cikkünkben összeszedtünk mindent, amit a Sniper Elite 3-ról tudni érdemes.**

Bár nevével ellentétben a Rebellion játékainak zömét úgy kerüli a lázongó hevület, mint orvlövész a nyílt terepet, azért néha ők is belenyúlnak a tutiba, a Sniper Elite-széria például a jól sikerült próbálkozásaik közé tartozik. Taktikus, lopakodós és brutális háborús TPS-eket takar a cím, amik remekül átadják, hogy milyen érzés orvlövészként mások idegein zongorázni – kíváncsian vártuk hát, hogy a V2 alcímű etap után mit kezd a brit csapat a sorozattal. Bár a Nazi Zombie Army néven futó vadhajtások azt sejtették, hogy a V2-vel kifújt a téma, az 505 Games rácáfolt borús tippünkre, idén ugyanis végre „igazi", számozott folytatást kapunk. Új helyszín, több lehetőség, nagyobb szabadság és sok-sok fejlövés: lássuk, mire számíthatunk a Sniper Elite 3-ban!

A korrekt második rész után nem volt kérdéses, hogy folytatást kap a sorozat, de hogy rögtön hármat?!

SIVATAGI SHOW

Nos, először is ismerős alaphelyzetre: továbbra is egy taktikai és lopakodós elemekkel fűszerezett második világháborús TPS-ről van szó, melyben az amerikai hírszerzés elit mesterlövésze, Karl Fairburne okoz heveny ólommérgezést a Wehrmacht soraiban. A feladat tehát a szokásos, a körítés ellenben új, 1945 lebombázott Berlinjét ugyanis az afrikai hadszíntér, az egymást mardosó SS csapatokat és a vörös elvtársakat pedig Rommel hírhedt Afrika Korpsa váltja.

Kellemes váltás ez, eme hadszíntér ugyanis ritka vendég számítógépes játékban, ezzel egyidejűleg pedig hősünk játszóterét is kibővíti: a romos birodalmi főváros helyett sivatagok, oázisok és német katonai táborok várnak ránk, a változatosság mellett pedig a területek méretével sem lesz gond, a terepek ugyanis átlag két-háromszor akkorák lesznek, mint a V2 pályái voltak. A valós helyszíneket (mint pl. a Halfaya-hágót) is felvonultató bevetések egy cirka 12 órás előzménysztorihoz adják a puskaport, amely hősünk 1942-es bevetéseit veszi át, a bonyodalom pedig az ellenséges vonalak mögötti aknamunka, illetve egy titokzatos német csodafegyver körül forog.

FAR CRY AZ IRÁNYZÉKON?

A megnövelt pályaméret első (és sejthető) hozadéka a kibővült sandboxelemekben érkezik, a V2-vel ellentétben ugyanis az új etap jobban elereszti a kezünket: bár a fő feladat minden pályán adott (és általában valakinek vagy valaminek a golyó általi kivégzését jelenti), a megközelítés és a végrehajtás módja a Far Cry-os hagyományokhoz hasonlóan kizárólag a játékoson múlik. A vérre vágyók ennek megfelelően egy rövid terepszemlét követően rögtön nekiállhatnak a fejlövéseknek, vagy megpróbálhatnak parázs közelharccal eljutni a küldetés célpontjához, távcsöves puskája mellett ugyanis hősünk ezúttal sincs híján géppisztolynak és egyéb, közelharcban használatos gyilokszerszámoknak. Bár néha érdemes is a határozott tettek mezejére lépni (például amikor egy rögzített MG42-es géppuska jobbik oldalán állunk), e magatartásminta követése azért általában mégsem javallott, az agyatlan akciózás ugyanis legtöbbször zavaróan alacsony hatásfokú (azaz a halálunkkal végződő) bevetésekhez vezet – erősen ajánlott hát a szerepünk szerint játszani, és mesterlövészpuskánkkal észrevétlenül lyukasztani a kobakokat.

E modus operandi már csak azért is tanácsos, mivel a játék is a kifinomultabb módszereket erőlteti: a regenerálódó életerő ment a levesbe, a Far

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
TPS

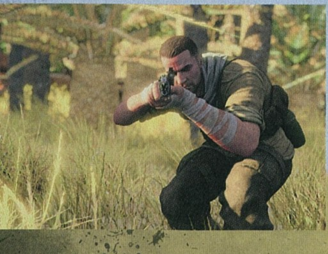
MEGJELENÉS
2014.06.27.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Sniper Elite: V2
2012 (505 GAMES)

Hitman: Absolution
2012 (SQUARE ENIX)



A főszereplő nem változott múmiává, csak épp ő se úszta meg sérülések nélkül a háborút

Igazi felüdülés a porig rombolt Berlin, és a hasonlóan klausztrofób német bázisok után végre a szabad ég alatt vadászni a német katonákra: a felemelő látvány persze még nem ment meg a haláltól...

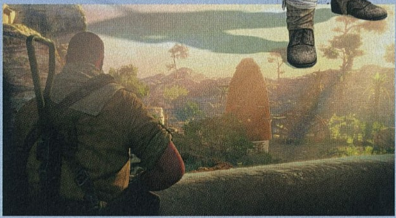
Cry 3-hoz hasonlóan pedig az SE3-ban is megjelennek a hangtalan kivégzések (avagy stealth killek és takedownok), melyekkel felfedésünk nélkül tüntethetjük el az okvetlenkedő őrszemeket. E fogásokat pedig javallott is igénybe venni, hősünk ugyanis lényegesen jobb teljesítményt nyújt, ha nem dúl benne az adrenalin, és nem ver olyan gyorsan a szíve: becses szervünk minél lassabban dolgozik, annál pontosabban célzunk, érdemes hát óvatosan és megfontoltan a célunk felé törni, illetve (amennyire egy harctéren lehet) nyugodtan vizslatni távcsövünk szálkeresztjét. (Apró, de poénos újítás egyébként, hogy a szívverést az Xbox One kontroller erővisszacsatolása is szimulálja: minél gyorsabban dolgozik a ketyegőnk, annál erősebben rezeg kezünkben a vezérlő.)

Természetesen olykor a leggondosabb tervezés mellett is előfordul, hogy felfedeznek minket, aggódni viszont akkor sem kell, a korábbi etapokkal szemben ugyanis immár nem feltétlenül kerget minket végig egy teljes hadosztály a pálya hátralévő részén. Az SE3-ban lebukás esetén egy, a GTA IV-éhez hasonló körözési rendszer lép életbe, amely többé-kevésbé jelzi, hogy a gaz nácik a pálya mely részén gyanítják hősünket: amennyiben sikerül észrevétlenül kijutni a vizsgált területről, egy idő után a sereg „lenyugszik", mi pedig újrakezdhetjük a sunyi kötekedést.

Nem a lopakodós gyilkolás persze az egyetlen momentum, amit máshonnét „emelt át" a csapat, a játék ugyanis egy alap kraftolási rendszerrel, illetve egy egyszerű fejlődési fával is támad (de a HUD elrendezése is zavaróan ismerősnek tűnik). Előbbivel főképp a hátsónkat bevédő huzalcsapdákat és egyéb robbanószereket készíthetünk, míg az utóbbi az akciózásaink után kapott XP-kkel egy rakás fejlesztési lehetőséget nyit meg, mellyel teljesen testre szabhatjuk mesterlövészpuskánk tusát, csövét, teleszkópját és szálkeresztjét, amit aztán külön szóló- és multiplayer profilokba rejthetünk. Ami a multit illeti: ott egyelőre a kétfős kooperatív, a Survival, az Overwatch, és a 12 fős kompetitív módok szereplése biztos.

RÖNTGEN, AMIRE VÁRUNK

Persze taktikázás ide, lopakodás oda, a sorozat legjobb momentumait mégis az



X-ray nézettel prezentált mocskos kivégzések jelentik, nem meglepő hát, hogy a játék eme részét is kezelésbe vették a készítők. Maga a logika nem változott: szerencsésebb találatainkat a játék egy bullet time-szerű brutális animációval jutalmazza, mely során rövid röntgennézetben „csodálhatjuk meg", hogy miként rendezi át töltényünk ellenlábasunk szervezetét. A harmadik etap e téren két újítást tartogat: egyrészt az SE3 killcamje már a delikvensek izomzatát és keringési rendszerét is modellezi (ezek pedig nemcsak pár előre letárolt helyen roncsolódnak, hanem ténylegesen ott, ahol a golyók behatolnak áldozatainkba), másrészt pedig hasonló kezelést kapnak a kilőhető járművek is. Bár a puskagolyókkal felrobbantott tankok ettől nem lesznek kevésbé nevetségesek, a géprombolás ennek ellenére is látványos, no meg hasznos is: a szabotált eszközök zöme ugyanis hangosan pöfögve adja meg magát, ami egy ideig remekül elnyomja lövéseink zaját.

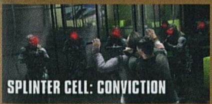
Ráncfelvarrás persze nem csak a killcamet érte: a friss Asura motor egész pofás látványvilágot és nagy látótávot rajzol a képernyőre, az Afrika Korps pedig mind létszámban, mind intelligenciában erős lesz. Előbbi annyit tesz, hogy a V2 nyolc katonája helyett az SE3-ban egyszerre akár 30 ellenféllel is meggyűlhet a bajunk, utóbbi pedig taktikázó, a terepet maximálisan kihasználó bakákat ígér.

KÉZ- ÉS LÁBLÖVÉST!

Az SE3 tehát nem találja fel a spanyolviaszt, de a beígért újítások elegendőnek tűnnek ahhoz, hogy kellemes vérfrissítést kapjon a sorozat. Az afrikai helyszín egzotikusnak, a killcam pedig brutálisnak tűnik, a Far Cry 3-ból kölcsönzött elemek ugyanakkor a Sniper Elite-ben is jól mutatnak. Részemről drukkolok a Rebellionnek, hogy tartani tudja az összes ígéretét, Tikával együtt pedig reméljük, hogy a pálya méretei ezúttal lehetővé teszik majd a 300 méter feletti orgyilkosságokat is.

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Akad bőven újítás a Sniper Elite 3-ban, de pár ötlet azért máshonnan származik.



SPLINTER CELL: CONVICTION

1 Az eggyel ezelőtti Splinter Cell epizódban debütált az „árnyjáték", az a módszer, amivel a játék megmutatja, hogy az ellenfelek merre keresik az elszkolt főhőst.

FAR CRY 3

2 Az egyszerűcske kraftolási rendszer és a szerepjátékokat idéző karakterfejlesztés szintén egy az egyben így szerepelt a szintén ubisoftos harmadik Far Cry epizódban.

HITMAN-SOROZAT

3 Az ellenfelek figyelmének elterelése, a csapdák és lerakott aknák ugyan eddig is a sorozat részét képezték, de a mostani formájukban inkább a Hitman-sorozatot idézik meg.

[ÍRTA **WILSON**] Amikor tavaly bejelentették, még semmit sem tudtunk róla néhány jól hangzó, de üres ígéreten kívül. Mostanra eljutottunk odáig, hogy a játék egy szeletét már megmutatták, így már nem csak hinni lehet benne, de bízni is: nagyon úgy néz ki, hogy a Halo után a Bungie másodszorra is játéktörténelmet ír, rácáfolva arra, hogy nem képesek készíteni semmit Master Chief kalandjain kívül. Képesek: ha minden összejön, ők hozzák el azt a forradalmat a lövöldék műfajába, amire már évek óta áhítozunk.

Old Russia, vagyis Ó-Oroszország, egész pontosan Bajkonur: az emberiség innen indult hódító útjára, de a felfedezésnek véget vetettek a naprendszerbe beözönlő ellenséges fajok

Amikor 2009 szeptemberének végén megjelent a Halo 3 ODST, még nem tudhattuk, hogy a köztes Halo-epizódnak szánt, a harmadik felvonás történetének egy kis szeletét új szemszögből megközelítő játék valójában jóslatot is tartalmaz. A futurisztikus város egy utcájának falán található poszteren látszólag semmi különös nincs, csak egy kép a Földről, fölötte egy fehér pont és a felirat: Destiny Awaits. Azt viszont tudtuk, hogy két évvel korábban, 2007 októberében megtörtént a lehetetlen: a Microsoft és a Bungie búcsút intett egymásnak, utóbbi kivásárolta magát a redmondi birodalomból, és rátért arra az útra, melynek a gyümölcsei csak most, hét esztendővel később érnek be. És ha a Halo volt az a játék, amely alapjaiban írt át mindent, amit a konzolos FPS-ekről tudtunk, akkor a Destiny lesz az, aminek minden esélye megvan arra, hogy ezt megismételje.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Bungie

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014. 09. 09.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

PlanetSide 2
2012 (SOE)

Defiance
2013 (TRION WORLDS)

AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

Az egész egy ötlettel kezdődött: egy olyan játéktérrel, amelyhez az ember kötődni tud, mert valamilyen szinten ismeri, de ha rászórnak egy kis misztikumot és akciót, életre kel, és teljesen egyedivé válik, egy olyan stabil alappá, amire gyakorlatilag bármit rá lehet húzni – a Destiny éppen ezért játszódik a saját naprendszerünkben, amivel már kiskorunkban, az általános iskola padjain is megbarátkoztunk.

Merkúr, Vénusz, Föld, Mars, Jupiter, Szaturnusz, Uránusz, Neptunusz. Naprendszerünk bolygóit mindenki ismeri, de nem úgy, ahogy a Destinyben szerepelnek: 700 évvel járunk a jövőben, amikor az emberiség már jócskán túllépett azon, hogy a Föld köré alig pár évet kihúzó állomásokat telepítsen, és a Holdra, valamint a Marsra való leszállás terveit dédelgesse. Ez már mind megtörtént, az űrhajók és a telepesek elhagyták az anyabolygót, és kolonizálták galaxisunkat. Kisebb várost telepítettek a Holdra, megregulázták a Vénusz barátságtalan felszínét, előörsöt építettek a vörös bolygóra, és elhozták az egyszerűen csak Aranykorszaknak hívott éveket, amikor úgy tűnt, a határ tényleg csak a csillagos ég, és az emberiség terjeszkedése megállíthatatlan.

Aztán jött „Az összeomlás" néven emlegetett kataklizma, és mindennek vége lett: az első, majd a második intelligens, idegen fajjal való találkozás sem sült el jól, a naprendszerbe beözönlő lények nem a béke olajágát hozták, hanem szenvedést és pusztítást. A kolóniák egytől egyig elvesztek, az emberiség egyre hátrébb és hátrébb szorult, fajunk a kihalás szélére került, a Földet és a maroknyi túlélőt pedig csak az mentette meg a teljes pusztulástól, hogy feltűnt egy titokzatos, hatalmas lény, egy kisbolygó méretű fehér gömb, az Utazó, aki az élete árán védelmezte a megmaradtakat. Áldozata nem volt hiábavaló: bár csak egy város maradt talpon, az minden addiginál erősebbnek bizonyult. Az oda tömörülő civilek, és az őket védelmező Őrzők így már azon morfondíroznak, miként szerezhetik vissza egykori kolóniáikat, és miként építhetik újjá az emberi civilizációt, mielőtt az idegenek végleg átvennék az uralmat az egész naprendszer felett.

A VÉGZET KATONÁI

Hiába tudjuk, hogy mi lett az emberiséggel, hogy miért küzdünk, a Destinyvel kapcsolatban továbbra is egy kérdés merül fel folyamatosan: pontosan milyen játék is ez? Ha egy műfajba kellene beskatulyázni, az mindenképp a shooter lenne, csakhogy a Destiny több ennél: több stílus elemeit is magán viseli, mégsem nevezhető egyik képviselőjének sem. Egy epikus, magányos kaland? Kooperatív lövölde? Kompetitív csatatér? Újfajta MMORPG?

A cabalokat méterekről ki lehet szúrni: páncélba bújtatott izomgombócok. Böhöm nagyok, lomhák, és látszólag halhatatlanok, annyira sok lövést kibírnak, mielőtt a földre kerülnének.

Mindegyik, és egyik sem: a Destiny egy olyan stíluskavalkád, amely mindenhonnét merít, és mindent egybegyúr.

Van eleje, van közepe és van vége is, átvezető videókkal, nem játékos karakterekkel, párbeszédekkel, kulcsfontosságú csatákkal. Végigvihető egyedül is, de a történet bármelyik pontján, bármelyik helyszínen bele lehet futni idegenekbe, vagy épp barátokba. A játék folyamatos online kapcsolatot ápol a szerverekkel, de nem kényszerít bele a multiplayerbe, és a használatáért még előfizetési díjat sem kér. Ha megvetted az alapjátékot, az egész világ a tiéd: az, hogy ki akarod-e venni a részed a később megjelenő, vaskosabb tartalmakat kínáló fizetős kiegészítőkből, már teljes egészében a te döntésed. Egy komplett, befejezett kalandot kapsz, olyat, ami pont úgy kezdődik, mint bármelyik másik: karakterkreálással.

A NÉVTELEN HŐS

A Destiny egyik központi témája az egyediség: bár játszható fajból csupán három van, egyik karakter sem hasonlít a másikhoz, függetlenül attól, hogy százezrek vagy milliók csatlakoznak-e a naprendszeren átívelő kalandhoz. A változatosság mélysége nem a főhős fizimiskáján mutatkozik meg: az Elder Scrollstól, vagy bármelyik másik MMOG-től eltérően a szereplők nem a bőrszínükben vagy a frizurájukban térnek el egymástól, hanem a viselt öltözékekben, azok ezernyi különböző részletében, a hordott és használt fegyverekben.

Nem értjük, a Microsoft hogyan passzolhatta ezt a játékot: ez végre az a forradalom, amire annyi év óta vártunk.

Az ugyanis szinte teljesen mindegy, hogy a játékosok a három elérhető faj közül melyikhez tartoznak, hiszen végső soron úgyis páncélban lesznek, és egy közös cél érdekében harcolnak. Sok izgalmat ezért nem is tartogat a felhozatal: az emberek a szokásos átlagos, semmilyen szempontból nem kiugró figurát hozzák, akik a káosz és a pusztulás túlélőiként próbálják újjáépíteni a civilizációt. Ugyanez a célja az awokeneknek, akik a Fallout mutánsaihoz hasonlítanak, csak épp kelések és zombi-stílusjegyek helyett nekik tejfehér bőr jutott, és egyfajta vadnyugati életstílus. A sort záró exók öntudattal rendelkező gépek, akik az aranykorszak alatt a mindennapi feladatokat látták el, de most kipucolt memóriával, és így teljesen tiszta lappal vethetik magukat a küzdelmekbe.

Hogy a külsőnek miért nincs akkora szerepe, annak egyrészt az említett páncél a magyarázata, másrészt a Bungie által használt megközelítés, amely nem akar éles határvonalat húzni a kasztok közé, képességeket zárva el, előre meghatározott játékstílusokat kényszerítve a játékosra. Végső soron úgyis mindenki pisztollyal, puskával, gépfegyverrel, rakétavetővel futkározik a csatatéren, függetlenül attól,

UTAZZ A VILÁG KÖRÜL, ÉS ÖLJ MEG MINDENKIT!

Habár az Utazó megvédte a Föld utolsó városát, a régi kolóniák visszahódításának feladata már az emberiségre hárul. Őrzőként meglátogathatod a naprendszer szinte összes bolygóját, bejárva a városok és bázisok csöppet sem elhagyatott romjait, hiszen nem nagyon lesz olyan hely, ahol ne botlanál bele egy idegen fajba. Íme néhány célpont, ahová el fogsz jutni:

OLD RUSSIA

Csak mert egy város maradt épen a Földön, még nem jelenti azt, hogy ne kalandoznál a bolygón. Az egyik legfontosabb helyszín Old Russia lesz, az egykori kazahsztáni űrközpont maradványa, ahonnét az emberiség megkezdte a naprendszer felfedezését és meghódítását. Azóta persze eltelt pár száz év, Bajkonurt kikezdte az idő vasfoga, a nap pedig sivatagosra szívta az egykoron zöldellő mezőket.

THE TOWER

A túlélést, az emberi kitartás határait szimbolizáló torony olyan, mint Camelot: a faj utolsó mentsvára és székhelye, ahol a politikai és a katonai erők csoportosulnak. Itt található meg a legtöbb kereskedő, küldetésadó, az egyes frakciók székhelyei, és persze a többi játékos is, hiszen a torony hubként funkcionál, így itt a legkönnyebb új ismerősöket, csapattagokat találni, és némi pénzt keresni, vagy épp elkölteni.

HOLD

Ahogy a valóságban, úgy a Destiny világában is a Hold volt az első, amit az emberiség meghódított. A kataklizma óta eltelt évek, és különösen az egykori bázisra magukat befészkelő hive tevékenysége viszont mély nyomot hagyott a kőgolyón: az egyre mélyebb járatokat fúró, a Hold magjához közelítő idegenek miatt már egész darabok váltak le róla, de a felszínen még ezernyi értékes kincs vár megtalálásra.

MARS

Az egyik legnagyobb és legsikeresebb kolónia a vörös bolygón, a Marson volt, de a városból mára már csak romok maradtak: mindent homok és por fed, és a felhőkarcolók sem az égbe nyúlnak, hanem építőelemeikre szakadva pihennek a romtemetőben. A Mars különleges helyszín, azon kevés planéták egyike, amely fölött nem egy, hanem két idegen faj is marakodik: a cabalok és a vexek.

VÉNUSZ

A tudomány mai állása szerint szinte lehetetlen a Vénusz kolonizálása: a Földhöz képest 92-szer nagyobb nyomás, a 462 fokos felszíni hőmérséklet, és az eget borító kén-dioxidfelhő-réteg azonban nem jelentett akadályt a Destiny telepeseinek. Kár, hogy a bolygó kutatóállomását azóta elkezdte elnyelni az óceán, a romok között pedig a robottestű vex faj uralkodik. Ne ide menj nyaralni!

hogy a három kő karakterosztály közül melyiket választotta indításkor.

A választható kasztok palettája itt sem hoz forradalmi ötleteket, azt kínálja, amit mindenki elvár. Ennek megfelelően a titán a tanknak felel meg, ő bírja a legjobban a csapásokat, nehézpáncélzatát szinte semmi sem tudja átütni, és a dupla ugrásával még a magaslatok megmászása sem jelent majd neki problémát. A varázslókra hajazó warlockok az Utazó teteméből nyerik energiájukat, melyet a Star Warsra emlékeztető erőkhöz használhatnak fel: megtrükközhetik a gravitációt, fegyverré alakíthatják a napsugarakat. A sort záró hunterek a senkiföldje vadászai, akik az ideiglenes láthatatlanságot biztosító köpönyegeikkel könnyen be tudnak osonni az ellenfelek mögé, de mesterlövészpuskával a kezükben távolról is segíthetik a társaikat.

SPECIALIZÁCIÓ

A kasztválasztás azért csalóka, mert ezek ugyan kijelölnek egy bizonyos irányt, és adnak egy csomagnyi alapképességet, de ez még nem zárja el a játékosokat a másik két karaktertípus lehetőségeitől – kizárólag egy dolog befolyásolja, mégpedig az éppen aktív fókusz. A Destinyben a fókusz egyfajta gyűjtőfogalom, lényegében egy specializálható, több alternatív szállal is rendelkező képességfa, amely magába foglalja a képességeket, az aktív és passzív bónuszokat, a fegyverek és a gránátok különleges tulajdonságait. A fókusz húsz szinten fejleszthető, méghozzá teljesen szabadon, így tényleg te magad döntöd el, hogy milyen irányba is akarod elvinni a karaktered – fókuszból ráadásul egynél több is lehet. Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy a fókusz úgy viselkedik, mintha egy tárgy, vagy valamiféle kiegészítő lenne. Bármikor és bárhol lecserélhető: például a bossharcokra kihegyezett, több védelmet, több életerőt biztosító fókusz nem biztos, hogy túl hatékony lenne a kompetitív meccsek alatt, így ott érdemes másikat használni.

Habár ez elsőre kissé bonyolultnak hangzik, játék közben már sokkal érthetőbb, de már szavakkal leírva is látható, hogy mennyire sok lehetőséget rejt magában, hogy mennyire rugalmas, és alapvetően mennyire zseniális az elgondolás. Ráadásul megoldja azt az ősi problémát, mikor a vásárló eljut egy olyan pontra, mikor ki szeretne próbálni egy új szereplőt, egy új játékstílust, de ehhez mindig nulláról kellett kezdenie: ha például megunta a barbár létet a Diablóban, akkor az induló faluban, teljesen zöldfülűként térhetett csak át a varázslók vagy a démonvadászok útjára.

SKILLCSATA

Minden fókusz rendelkezik egy adott szuperképességgel, amely teljesen felforgathatja a csaták végkimenetelét. A warlockok például ledobhatnak egy novabombát, amely már távolról el tud takarítani egy nagyobb csapatnyi ellenfelet, vagy a support fókuszt használva feltámaszthatják az elhullott társaikat; a titánok lökéshullámmal dönthetik le a célpontokat a lábukról, míg a hunterek akár egyetlen lövéssel is a koporsóba pakolhatják a cingárabb ellenfeleket.

A fókusz önmagában viszont még nem világmegváltó erő, igazán nagy segítséget csak akkor nyújt, ha olyan felszerelés kerül mellé, amely passzol hozzá. A karakterek egyszerre három fegyvert vethetnek be: az elsődleges és a másodlagos eszközön kívül

A TITOKZATOS FRAKCIÓK

Egy megjelenés előtti játéknál nem meglepő, ha a fejlesztő titkolózik, de akkor is furcsa, hogy még mindig nem tudunk semmit a Destiny frakcióiról. Az alábbi logók és nevek egy tavalyi játékmenet-demonstráció során tűntek fel, és a találgatások szerint ezek azok a klánok, melyhez az Őrzők csatlakozhatnak:

Future War Cult

Dead Orbit

New Monarchy

Osiris

Seven Seraphs

A FAJOK, MELYEK MINDENKIT MEG AKARNAK ÖLNI

Az emberiség évszázadokon át törte a fejét azon, hogy van-e más intelligens létforma a galaxisban, és ha igen, milyen lesz vele az első találkozás. Ám talán még a legvadabb teóriák sem számoltak azzal, hogy nemhogy egy, de minimum négy másik idegen faj is van, ráadásul mindegyik ellenséges és erőszakos. A naprendszert ezektől kell visszafoglalnod:

THE FALLEN

A becsületre, hírnévre épülő, nemesi házakra oszló, négykarú fallenek társadalma széthullott, és mára nem többek züllött űrkalózoknál, akik nomádként vándorolnak a bolygók között, erőszakkal szerezve meg mindazt, ami a túlélésükhöz kell. A fallenek tagjai még mindig magukon viselik a nemesi házak címereit, és a társadalmi hierarchia is megmaradt a kasztrendszernél. A ranglétra legalján a dregek állnak, akik annyira becstelenek, hogy megfosztották őket két karjuktól. A fölöttük lévő vandálok karddal és fegyverrel vonulnak csatába. A fallen kapitányok koordinálják az ütközeteket, tiszteletet parancsoló köpönyegekben, vastag csatapáncélban, sok találat kibíró energiapajzzsal a testük körül. A fallenek csatáit mechanikus egységek, a shankek segítik.

THE VEX

A Destiny egyik legfurcsább idegen faja a vex: a naprendszerbe térkapun át érkeztek, feltehetően vagy a jövőből, vagy a múltból. A mostanra már szinte teljesen mechanikus testük ellenére még vannak organikus részeik, külalakjuk pedig magán viseli egykori porhüvelyük jeleit, de tulajdonképpen már nem többek intelligens, humanoid robotoknál. Furcsa, hangyabolyszerű kőépületeik jelentését az emberek még nem fedezték fel, de ha ilyen struktúrát látnak, tudják, hogy komoly csatára kell készülniük. Apró gyalogosaik, a goblinok hordákban támadnak, a náluk nagyobb hobgoblinok és háromszemű minótauroszaik pedig szinte megállíthatatlanok. A robot-százlábúként tekergő hidrák gépágyúkból adagolják az ólmot, míg a hárpiák az égből osztják a halált.

THE CABAL

Az indusztriális, katonai birodalom megállíthatatlanul robog előre, jól olajozott gépezetként foglalva el az újabb és újabb területeket, ellenállást nem tűrő szigorral állítva meg mindenkit, aki csak szembeszegül velük. Nehézvértet viselői katonáik lomhák, de szívósak, ahogy a hasonló paraméterekkel bíró gépeik és űrhajóik is. A füstöt okádó, olajtól nyálkás épületeik feltűnése a horizonton kizárólag csak bajt jelent: a római birodalomhoz hasonló módon igyekeznek az uralmuk alá hajtani az egész naprendszert. Legionáriusaik mindig a frontvonalon küzdenek, centúrionokkal a hátuk mögött. Az elsősorban Gatling-géppuskát cipelő gladiátorok a tömegoszlatásban jártasak, míg a telekinetikus képességeket használó pszionok hajókkal és más gépekkel támogatják az osztagot.

THE HIVE

Űrzombik! Na jó, ez azért erős sarkítás, a hive ennél azért több: ősöreg, felfoghatatlanul idős lények, akik ravatalozókra emlékeztető szarkofághajókban élték túl az űrutazás viszontagságait. Ha leszállnak egy bolygón, azonnal annak mélyére kezdenek ásni, földalatti kazamatákban, katakombákban húzva meg magukat. Nem hazudtolják meg a nevüket, tényleg rajként viselkednek. Ez lehet a magyarázata annak, hogy a ranglétrájuk legalján lévő thrallok miért menetelnek a halálba fegyver és páncél nélkül. Gyalogos katonáikat, a troopereket már hatalmas pallost forgató lovagok támogatják, és ha ők jelen vannak a csatatéren, akkor biztos, hogy van mögöttük pár köpönyeges varázsló is, a Sötétség erejét használva bűvigéikhez.

egy nehézsúlyút is magukkal cipelhetnek. Természetesen maga az arzenál ennél jóval nagyobb, a bázisul szolgáló, átfesthető, egyedivé tehető saját űrhajón szinte végtelen mennyiségű tárolható belőlük, illetve pontosan annyi, amennyit sikerül felszedni a lootot dobó ellenfelektől, az árusoktól, vagy a többi játékostól. Pontosan ugyanez mondható az aktuálisan viselt páncélról is, amelyen nemcsak a sisak cserélhető le, de a lábakat, a karokat és a torzót védő lemez is – így már érthető, hogyan lehetséges az, hogy nem nagyon lesz két ugyanúgy kinéző karakter a Destiny világában. De vajon az

A nyáron induló bétateszt során kiderül, bírják-e a szerverek a terhelést: ha valamire, hát erre özönleni fognak az emberek!

űrhajó azt jelenti, hogy lesz űrharc is? Száz százalékosan biztosra ez nem állítható, de idővel természetesen ez is megvalósulhat. A bárka addig viszont inkább csak felvágásra használható, hiszen ez dobja le az aktuális zónába az oda becsatlakozó játékost, és a kompetitív/kooperatív meccsek során végig ott fog parkolni az aréna felett.

Ez azonban nem a Destiny egyetlen vezethető járműve: mindenki rendelkezik egy saját kis drónnal (ami erős lámpájával remek társ lehet a sötét folyosókon, a kihalt termekben), és egy, a Star Wars filmekre emlékeztető speed bike-kal, egyfajta lebegő motorral, mellyel a nagyobb távolságok átszelésének ideje rövidül le.

Erre azért is szükség van, mert a Destiny világa hatalmas, még ha nem is határok nélküli, sandbox alapú, összefüggő területből áll, hanem zónákból.

ELEKTOR KALANDOR

Hogy pontosan mekkora is a tényleges játéktér, azt még nem tudni, de a változatosságra garanciát jelent, hogy már alapból több bolygón fogunk megfordulni, és ezek nem csak a nevükben különböznek egymástól, de teljesen más a stílusuk, a színviláguk, és eltérnek a rajtuk található épületek, komplexumok, és persze az ellenséges fajok. Minden központja a Föld, és az utolsó, még épen maradt, falakkal körülvett város. Az emberiség utolsó mentsvára egyben az Őrzök, vagyis maguk a játékosok központja is: a közepén található, a felhők fölé érő, Camelothoz hasonló Torony a székhely, ezt öleli körbe az MMOG-szerű hub, az Overwatch kerület, ahol a játékosok beszélgethetnek, kereskedhetnek anélkül, hogy ellenfelek zargatnák őket, de itt találhatók meg a titokzatos frakciók központjai is, és persze innen lehet elindulni a naprendszer többi bolygója felé.

Ahhoz, hogy az ember el tudja képzelni, milyen is egy Destiny-terület, a legjobb, ha fut egy kört egy népszerűbb MMORPG-vel, kiszemel magának egy zónát, és a fejében ráhúzza a Destiny sci-fi környezetét – na, pont olyan! Ahhoz, hogy ez az egész értelmet nyerjen, persze nem árt tudni, hogy a Bungie egy teljesen új rendszerrel kísérletezik. Habár a játék folyamatosan kapcsolatban van a központi géppel, és a multiplayer nincs leválasztva a történetről, ez nem jelenti azt, hogy MMOG-szerűen több százan, vagy esetenként több ezren mászkálnának a képernyőn, sőt, a hagyományos szerverekre való felosztásnak is hűlt helye. Mindenki egyetlen hálózaton van, és a rendszer bizonyos paraméterek (a ping, a fizikai hely) figyelembe vételével rendel másokat mind a hubokba, mind a közösségi területekre. Így az ismerősök közös szórakozása minden eddiginél egyszerűbb lesz, mert tényleg csak kattintani kell, nem szükséges előre megbeszélni, hogy ki és hol indít karaktert.

Miért kell akkor teljesen ismeretleneket bedobálni? Mert az igazán nagy, már-már sandbox-szerű területeken, az MMOG-khoz hasonlóan véletlenszerű események zajlanak. Bóklászol a vadonban, és a közelben fegyverropogást hallasz: odaérve látod, hogy egy kisebb csoport egy nagy szörnyet csépel. Dönthetsz: beszállsz és kiveszed a részed a kihívásból, na meg a bezsebelhető jutalomból, vagy továbbmész? Esetleg segítesz biztonságba kísérni egy kiemelten fontos személyt, megvédve őt az út során a támadásoktól?

Ha válasz igen, akkor extra tapasztalati ponthoz jutsz, és persze elütsz pár percet, esetleg pár órát. De nem kötelező.

Ha inkább a sztorit folytatnád, megteheted, ha mellékküldetésekre vágysz, vagy belevetnéd magad egy hagyományos arénaharcba, akkor szimplán előhozhatod a jelzőkkel telepakolt térképet, ráböksz arra a lehetőségre, ami érdekel, és már ott is vagy. A szabad felfedezés, a véletlenszerű lehetőségek és a kötött történet követésének keverése, ha nem is forradalmi, de mindenképpen remek ötlet, és bizonyíték arra, hogy a játékstílusok elemeinek vegyítése remek mixtúrákat eredményezhet.

NEM HALO: JOBB

Hogy miként döntesz és mit teszel, tulajdonképpen mindegy is, a végeredmény mindig ugyanaz: harcolsz. Sokat, rengeteget: a Destiny részben MMO, részben szerepjáték, de legfőképpen azért egy shooter, és ez az a stílus, amihez a Bungie a legjobban ért, így furcsa is lenne, ha nem kellene fegyvert ragadni, és apró cafatokra lőni azt a több tucat ellenfelet, akik a térképeken kolbászolnak. A tűzpárbajok terén nem kell sok meglepetésre számítani: bár 700 évvel járunk a jövőben, és a golyókat sem ólomból készítik, azért a pisztolyok, a gépfegyverek, a puskák és a rakétavetők pont úgy működnek, mint manapság. Célra tartasz, meghúzod a ravaszt, és várod, hogy a másik padlót fogjon.

Aki ismeri a Halo-sorozatot, az tudja, hogy ez nem ennyire egyszerű. A Bungie mindig is híres volt arról, hogy mennyire jól össze tudják állítani a pakkokat (a különböző típusú ellenfelek csoportjait), és azok milyen kiváló mesterséges intelligenciával rendelkeznek, ez pedig a Destiny esetében sem változott, és még mindig érvényes az állítás, miszerint a Bungie teljesen más súlycsoportban van, mint bárki az FPS műfajon belül. Félreértés azért ne essék, itt nem szuperintelligens, MBA-t végzett szörnyek és robotok ragadnak fegyvert, csupán olyan kreatúrák, akik kihasználják a terep adottságait, fedezékbe vonulnak, beszorítanak és bekerítenek, csapatosan támadnak, és mindent megtesznek azért, hogy az erőfölényük érezhető legyen. Ez különösen azokban a csatákban hangsúlyos, ahol már combosabb rondaságok is beszállnak a csihi-puhiba: ez lehet egy páncélozott robot, vagy egy hatalmas ágyúkkal felszerelt lépegető. Ezeket szinte kizárólagosan csoportban, taktikus lövésekkel, pontos célzásokkal lehet csak leszedni, de siker esetén a jutalom igazodik a kihíváshoz.

Már csak azért sem lehet szabvány összecsapásokra számítani, mert minden fajnak megvannak a maga ágyútöltelék-típusai, és az azokhoz passzoló harcmodorai. A fallenek mechanikus gépei, a cabalok páncélozott gladiátorai, a rovarszerű vexek goblinjai, a hive lovagjai össze sem hasonlíthatók, így minden bolygó és minden küzdelem egyedi élményt tartogat, még ha a végeredmény – jó esetben – mindig ugyanaz: halál, győzelem és loot, természetesen mindenki számára saját, egyedi, így nem lesz marakodás a csapattagok között. Legalábbis ezért biztos nem...

ÉS A PC-S VÁLTOZAT?!

A cikk fejlécében lévő platformlistában sajnos nem véletlenül nem szerepel a PC: a Destiny jelen sorok írásakor még mindig konzolexkluzív. A Bungie így is túl van terhelve, a PlayStation 4- és a Xbox One-verzió mellett a játék még az előző generációs konzolokra is megjelenik. Mi a helyzet a PC-vel? A kiadáskor, vagyis szeptemberben szinte tuti, hogy nem lesz belőle ilyen változat, de azért biztosra vehető, hogy később mindenképp megérkezik ide is a Destiny – ha nem is az első résszel, a másodikkal már biztosan!

Minden egyes kaszt megbirkózik a terepakadályokkal. Ugrás nélkül lehetetlen lenne rendesen közlekedni az emelvényekkel, szirtekkel, kiszögelésekkel tarkított pályákon. És persze a harcokat is stílusosabb így kezdeni!

SZEPTEMBER 9.

Vannak játékok, amiknél az ember nem érti, miért kellett hozzájuk annyi év, és vannak az olyan behemótok, mint a Destiny, ahol az ember már azt nem érti, hogy ezt miképp sikerült ilyen gyorsan tető alá hozni. A bejelentése előtt még csak pletykákat hallottunk róla, el se tudtuk képzelni, mi lehet az az ötlet, amiért annyi kiadó marakodott, ami nem kellett a Microsoftnak, de amire az Activision úgy csapott le, hogy rögtön tíz évre és négy játékra előre eltervezték a Bungie és a Destiny-família sorsát. Most már értjük, és remélhetőleg ti is. Nem túlzás azt állítani, hogy a Destiny nem csupán 2014 egyik legjobbnak ígérkező és egyben legfontosabb játéka, de az elkövetkezendő évtized egyik legmeghatározóbb sorozata is lehet, amely alapjaiban írhatja újra az elvárásokat, amit a shooter műfaj felé támasztunk, és amely végre befejezheti azt a folyamatot, amit a Halo 2 multiplayer módja indított el. Megszületik a játék, ami egyszerre történetmesélő, történetgeneráló, magányos és közösségi élmény. Viszlát, szabadidő, viszlát riválís videojátékok, jó volt veletek: szeptembertől minden időnk a Destinyé!

ITT MINDENKI ÁLDOZAT

Thief

[ÍRTA MIGUEL]

Még a legjobbaknak sem sikerülhet minden. Az Eidos Montreal a Deus Exet úgy rángatta ki a sírgödörből, hogy közben mindent beletett, amit az eredetibe nem lehetett. Pont ugyanezt vártuk tőlük a Thief feltámasztásánál is, de nem is csalódhattunk volna nagyobbat.

Garrett mestertolvaj. Fegyvere a türelem, barátja a sötétség, életcélja a lopás. Persze fogalmazhatnánk úgy is, hogy a gyanúsított egy besurranó tolvaj, aki dolgozni nem akar, csak abból él, amit másoktól elemel, vagyis betöréses lopásból tartja el magát. Ugye, hogy ez az utóbbi mennyire nem csábító? Pont ezért furcsa, hogy az Eidos végül csak annyira csinálta meg jól a játékipari legenda folytatását, hogy igazából az utóbbi az, amire emlékezni fogunk.

ROSSZ KEZDET

Fontos, hogy mindent felejtsünk el, amit az előző epizódokból megjegyeztünk. Mármint nem csak azt, hogy milyen jó is volt az első rész, hanem azt is, amire számítottunk. Mindegy, hogy a régi szereplők visszahívását gondoltuk jónak, vagy hogy a játékelemek egy részét kívántuk vissza, jegyezzük meg: ez a Thief már nem az, amit gondoltunk.

A játék első küldetése adja meg az indítást: mestertolvaj helyett a társát és az emlékeit is elvesztő bűnözővé válunk, akit egy hullákkal megtömött kordén csempésznek vissza a városba. A városba, ahol valami furcsa járvány szedi áldozatait, és ami sokkal kevésbé steampunk és csábító, mint ahogy látni szerettük volna. Sebaj, rendezkedjünk be a házak fölé emelkedő óratoronyban, és lássunk neki annak, amihez Garrett a legjobban ért: keveredjünk bajba úgy, hogy valójában csak levélbontó késeket meg képkereteket akarunk lopni. Az első megbízatás közben rögtön bele is kötünk az egyetlen emberbe, akibe nem kellene: a várost vezető nemes által felbérelt tolvajvadászba. Konkrétan az ujjáról lopjuk le a gyűrűt, amire a megbízatás szólt, így érthető, hogy egy pillanat alatt válunk első számú célponttá. A nagyjából 15 órás történet során aztán lesz pár fordulat és csavar, nem is érdemes jobban belemenni, mert hát valljuk be, a keretsztori a lopakodós játékoknál másodlagos, a cél a jól tervezett pályák teljesítése utáni elégedett levegőbe csapkodás. A rossz hír az, hogy ez itt bizony hiányozni fog.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal

MŰFAJ
lopakodós akció

MULTI
nincs

INFO

A Thief 2014. február 28-án jelent meg PC-re, X360-ra, Xbox One-ra, PS3 és PS4-re. A PC-s verzió 50 euróért tölthető le a Steamről, a dobozos változat pedig 9.000 forintba kerül a játékokra szakosodott boltokban.

EZ NEM TOLVAJ, EZ RABLÓ

Eleinte úgy terveztem, hogy először leírok mindent, ami jó a játékban, aztán megyek rá arra, mi minden rossz benne, de egyszerűen kikívánkozik belőlem a felháborodás.

Az, amit az Eidos Thiefként árul, viccnek is rossz. Nem hibás termék, egyszerűen selejt, átverés, rablás. Tíz évük volt arra, hogy összedobjanak egy normális játékot, és még a közelébe sem értek. Lássuk, miért!

A Thief korábbi részeit nyugodtan nevezhetjük műfajteremtő játékoknak. Se lopni, se settenkedni nem kellett úgy és annyit, ahogy Garrettel tehettük. Ez volt az első olyan program, ahol a fény-árnyék váltakozásának értelme is volt, ahol a játéktér végre valami újat adott hozzá az élményhez. Ez az egész olyan jól sikerült, hogy azóta már nem jelenhet meg valamirevaló FPS legalább fél percnyi lopakodás nélkül, sőt, nem is igazán szerepjáték az, ahol nem léphetünk be a tolvajok céhébe, hogy aztán némi szívás és ármánykodás után a vezetőjükké lépjünk elő.

Jól látszik tehát, hogy úgy kellett volna valami nagyot dobnia az új Thiefnek, hogy közben már az is elég lett volna, ha a készítők összeszedik, mi mindent találtak ki a játékiparban azóta. Ehhez képest én a Morrowind és a Skyrim tolvajcéhes küldetéseit százszor jobban élveztem, pedig azok nem különálló, tízezer forintért árult játékok voltak, csak egy nagyobb egész pár százaléka.

Az új Thiefben megmaradtak az alapok. Továbbra is oda kell figyelnünk arra, hogy a sötétben maradjunk, ne zajongjunk. Itt vannak a különleges nyílvesszők, és végső megoldásként továbbra is odacsűrhetünk egyet a bikacsökkel a virgonckodó őröknek, de ennyi. A fejlesztési időszakban napvilágot

Bár mindenki úgy játszik, ahogy akar, de ha a Thiefben egy őrrel kelsz birokra, akkor az jobbára azt jelenti, hogy valamit rosszul csinálsz...

FÓKUSZÁLJ A LÉNYEGRE!

Ha nem kapcsolod ki a nehezítések között, akkor a játék bevezető részében történő baleset egy igen hasznos tulajdonsággal ruházza fel Garrettet, a fókuszképességekkel. Ez a nyolc képesség egyenként két lépcsőben fejleszthető, mindegyik fejlesztés megerősíti vagy hatékonyabbá teszi hősödet. Az extra fókuszponthoz jutás legbiztosabb módja, ha megveszed azt a koldusok királynőjétől. A nyolc képesség között van olyan, ami a rejtőzködést segíti, és van, amivel hirtelen nemcsak hallod, de látod is a körülötted lépkedő emberek által keltett zajokat. Fejlesztheted az íj hatékonyságát, és Garrett bikacsök-használati képességeit is feljavíthatod. Van lehetőség a hipergyors zárnyitásra és a különlegesen értékes szajré kiszagolására, de kiterjesztheted mestertolvajod azon érzékét is, ami akkor kezd csilingelni, amikor valami veszély les rá a sötétből.

Kulcsszereplők

ERIN

Garrett védence és tanítványa. Az ügyes, eszes és lázadó lány azonban egy dologban nagyon eltér tanítómesterétől: egyáltalán nem retten vissza az erőszaktól, és úgy általában nem tudja, hol van az a határ, amin túl egy akció már nem éri meg akkor sem, ha a világ minden kincse várja a végén az embert. Erint még Basso fedezte fel utcagyerek korában (mármint Erinében), ő ajánlotta Garrett figyelmébe a tehetséges lányt, azonban az ellentétek külön utakra küldik a két tolvajt. A játék elején Garrett és Erin újra találkozik egy közös balhé erejéig, de a tragédia elkerülhetetlen.

BASSO

Azt mondják, Basso mindenkit ismer a városban. A mackósból lett orgazda tekintélyes méretű alvilági kapcsolatrendszerét kihasználva hajt fel melókat Garrettnek. Idomított szarkákkal küld üzenetet a város különböző részeibe, kedvenc madarát Jenivere-nek hívják. Basso az, aki a sztoriszál küldetései mellett kisebb feladatokkal bíz meg, érdemes időről időre ellátogatni hozzá, és végigkattintatni az összes ajánlatot, aztán ha arra járunk, beugrani az adott, a térképen megjelölt házba. Ahogy a történet megy előre, úgy érik utol Bassót a múlt démonai, de mivel ő az, akit Garrett leginkább a barátjának mondhat, nem hagyjuk cserben.

A KOLDUSOK KIRÁLYNŐJE

Pontosan senki nem tudja, ki is a koldusok királynője, ahogy az sem ismert, hogy került a városba. Bár vak, tökéletesen kiismeri magát mindenhol, és a pletykák szerint jóval többet lát, mint gondolnánk: a patkányok és a koldusok szemén át. A királynő valamiért odavan Garrettért, akit már egészen fiatal csibész kora óta ismer. Garrett ennek ellenére óvatos vele, és fenntartásokkal kezel mindent, ami tőle származik. Ez főleg azért mókás, mert a királynő az, akihez a fókuszt használó nehézségi fokozatokon el tudunk látogatni, hogy fejlődjünk. Természetesen némi pénzért cserébe.

ORION

Orion, a „nép hangja", egy nagydarab, megnyerő figura, a Graven nevű, épp megerősödőben lévő ellenállómozgalom vezéralakja. Ő az, aki mögé felsorakozik a hatalmasok szavában csalódott utca embere, az éhes és reménytelen tömeg. Dühüket csak felkorbácsolja Orion kiváló szónoki képessége, és a remény, amit képvisel: hogy a várost vaskézzel irányító zsarnok Northcrest báró uralma megtörhető. Oriont a város egy félreeső részén találjuk meg, egy ispotályban, ahol legelkötelezettebb híveivel fogadja a szükséget szenvedő embereket. Elsődleges célja nem más, mint a beteg emberek meggyógyítása.

NORTHCREST BÁRÓ

Hideg, könyörtelen ember, az uralkodó család tizedik generációjának képviselője. Távolról nézve még azt is mondhatnánk, hogy csak jót akar, de az erőszakos iparosítás és a technológiai fejlődés mesterséges felgyorsítása túl nagy terheket ró az egyszerű közemberekre. A város lezárása után a báró eltűnik a nép elől, még a tetőn rohangálva is azt halljuk majd, ahogy a lefekvéshez készülődő emberek arról beszélgetnek, hogy lehet, hogy már nem is él. Az uralmat a tolvajvadászok főnöke és a városi őrség gyakorolja, és ahogy a házak felett járunk majd, azt is látjuk, hogy nem pont úgy, ahogy azt egy demokratikus berendezkedésű város őrségétől elvárja az ember. A báróról amúgy mindenki azt gondolja, hogy egyszerűen szereti nézni, ahogy a város lakói szenvednek.

A TOLVAJVADÁSZ KAPITÁNY

A városi őrség könyörtelen kapitánya, a báró nagyhatalmú jobbkeze, bár igazából csak saját magához és a pénzzel teli erszényekhez hűséges. Minden csaló és tolvaj retteg tőle, Garrett természetesen már a legelején beleköt (közvetlenül azután, hogy a kapitány megöli az egyik emberét egy apró mulasztás miatt). Innentől persze személyessé válik a dolog, hiszen mi mást akarhatna egy főrendőr, mint a város legkeresettebb (és egyben legvakmerőbb) tolvaját kézre keríteni?

látó hírek és nyilatkozatok hatására sokan megijedtek, hogy ez egy kazuár Thief lesz, egy kikönnyített, meg egyszerűsített izé, amiből kilúgozzák a sorozat esszenciáját jelentő, őrjítő nehézséget. A vicc az, hogy a nehézségi fok beállítása még sosem volt ennyire sokrétű. A három alap (könnyű, nehéz, meghalsz) szint mellett az utolsó kis könnyítést is letilthatjuk (szigorúan a játék elején, utólag már nincs lehetőség változtatni). Ki lehet kapcsolni a Garrett életét megkönnyítő fókuszmódot, a különböző információk megjelenítését a képernyőn, a minitérképet, a mentést, mindent. Csak az a baj, hogy ettől még nem lesz jobb a játék.

Hiába vártunk tíz évet rá, a legújabb Thief jókora csalódás lett. Talán majd a következő rész kiköszörüli a csorbát.

HAMAR UNALMAS LESZ A BŰN

Azt ugyanis már nem sikerült a tervezőknek belőni, hogy az adott küldetések jók is legyenek. Nagyjából három, a sztorihoz kapcsolódó feladat és ugyanennyi mellékküldetés végrehajtása után körvonalazódni kezd az emberben egy nem túl kellemes felismerés. Konkrétan az, hogy az új Thiefet nem úgy kell játszani, hogy azt kérdezzük magunktól, az adott feladatot vajon miképp kell megoldani, hanem azt gondoljuk végig, hogy a fejlesztők mire gondolhattak a pálya összeállításakor. Nem is feltétlenül azzal van baj, hogy a város még látszólag sem hatalmas, inkább az, hogy sem a tetőkön rohangálás, sem az egyes helyszínek bejárása nem hozza vissza azt az érzést, amit „A" tolvajról szóló játéktól elvárna az ember. Nincs lehetőség több irányból nekifutni a dolgoknak, csak egyetlen út létezik, ráadásul ez nem is túl nehezen észrevehető. Az őrök kiszámíthatóak, általában egy adott útvonalon járnak, és akkor sincs feltétlenül baj, ha egy pillanatra meglátnak minket. Ha el tudunk bújni úgy, hogy ne vegyenek minket észre, megnyugszanak és visszatérnek a korábbi rutinhoz. Az rendben van, hogy ez eddig is így volt minden játékban, de a nagy generációváltásnak talán arra is alkalmat kellene adnia, hogy az ilyen életidegen helyzetektől is elbúcsúzzunk.

Ha az őrökön átverekedtük magunkat, meg kell keresni azt az ajtót vagy ablakot, ahol bemászhatunk. De nem jó ám akármelyik ajtó vagy ablak egy házon: csak egy van épületenként, ez nyilván valami esélyegyenlőségi biztos műve, nehogy szegény tolvajoknak ne legyen hol bejutni. Ráadásul

Sok minden eltűnt a játékból, de legalább az íj megmaradt a különböző típusú vesszőkkel együtt

nagyjából a hetedik alkalommal lett elegem abból, hogy minden egyes ablakot külön fel kell feszíteni. De nem ám olyan minijátékkal, ahol van egy kis esélye az embernek arra, hogy veszítsen, ó, dehogy. Egyszerűen csak megnyomunk egy gombot, hogy a pajszert az ablak alá feszítsük, aztán jöhet a ritmikus gombnyomkodás, ami az erőlködést helyettesíti, és puff, már bent is vagyunk. Felmerül a kérdés, hogy erre vajon miért van szükség, hiszen sosem ronthatjuk el, csak az időt húzzuk vele.

TÖRD A ZÁRAT, NE SIRÁNKOZZ

Szerencsére a zárfeltörés és a titkos kapcsolók keresése jobban sikerült. Persze ott sem kell hatalmas újításokra számítani, aki tört már zárat analóg karral, az nagyjából sejti, mire számíthatunk. A lényeg, hogy addig mozgatjuk az analóg kart (ó, a PS4-es változatot próbáltuk, mondtam már?), amíg az remegni nem kezd – na, ilyenkor kell megnyomni valami másik gombot és puff, már kattan is a zár. Nem nagy cucc, egyetlen apró lépcsőfokkal összetettebb csak, mint az ablakkinyitós ökörség, mégis az egész játék alatt élveztem, mikor szembe jött egy jó kis záracska, főleg, ha mondjuk időre ment az egész, mert közelített az őrjárat.

Az egész tolvajosdival kapcsolatban azonban a legnagyobb baj az, hogy rosszul van kiegyensúlyozva. Olyan, mintha a készítők nem tudták volna eldönteni, hogy most akkor egy folyamatosan fejlődő, de a játék elején még kezdő tolvaj a főszereplő, vagy egy, a szakma minden fortélyát ismerő, nem mellesleg némi szupererővel megáldott mesterbetörő. Az előbbire jó lett volna az amnéziás tolvaj, de a fejlesztők nem merték meglépni ezt a tökéletesen elkoptatott közhelyet. Viszont ha az utóbbi helyzet áll fenn, akkor kifejezetten vicces, hogy a játék kétharmadát azzal töltjük, hogy fiókokban meg szekrényekben turkálunk, öt aranyat érő levélnyitók és hárompálcás csecsebecsék után kutatva.

A pénzre ugyanis nagy szükség van, azt használva tölthetjük újra a nyílvesszőkészletünket, meg az egyéb fogyóeszközöket, illetve ezzel fizetünk az egyes fókuszképesség-fejlesztésekért is. A sztoriszálon kívül egy halom mellékküldetés is van, ahol adott házakba bejutva a halálegyszerű és a közepesen összetett között lavírozó akciókat kell végrehajtanunk. Sajnos ezek is inkább azt emelik csak ki, mennyire átgondolatlan és lelketlen játék lett a Thief. Például az épületekben általában összesen egy ember van ébren, és van egy valaki, aki alszik. Oké, hogy éjjel van, de akkor is fura, hogy a város tulajdonképpen tök üres. Merthogy az utcákon sincs ám senki, csak az a néhány őr és pár járókelő, akik viszont tökéletesen sehogy sem reagálnak ránk. Ennél még az Assassin's Creed is jobb volt, ahol a minket meglátó civilek felsikkantottak, hogy hé, hát ne mássz fel, mert lezuhansz. Ehhez képest a Thiefben csak a strázsák „működnek" megfelelően, az utca emberét nem zavarja, ha egy fekete bőrruhába öltözött fickó a lába körül tekereg.

KOMPLETT VICC

Folytassuk a sort a komplett vicc kategóriával. Komplett vicc, hogy a játékban egyetlen gomb lenyomása hívja elő azt, hogy Garrett a tetőn fusson úgy, ahogy azt az őrült orosz parkourösök teszik a

VESSZŐZZ MEG, KÉRI A KÖRNYEZET

A valóságban is sok nyílvesszőtípus létezik, de a Thief mindig is híres volt arról, hogy még a flu-flu vesszőnél is jobb ötletek vannak benne.

VADÁSZHEGYŰ VESSZŐ:

A legkevésbé meglepő változat: le lehet velük lőni egy embert. Érdemes fejre célozni, de csak akkor, ha a célponton nincs sisak, az elég hatékonyan véd a nyilalló fejfájás ellen.

FŰRÉSZFOGÚ VESSZŐ:

Nehezebb, mint a vadászheggyel szerelt, nagyobb sebzést visz be, és különleges formájának köszönhetően a páncélt is átüti.

VIZES VESSZŐ:

Fáklyák, tábortüzek és kandallók kioltására lehet használni, hogy Garrett a sötétben maradhasson. Az őrök elég hatékonyan viszszagyújtják a tüzet.

TÜZES VESSZŐ:

Szikrát vet a becsapódáskor, így meggyújt minden éghetőt, ami a környéken van. Az így keltett tűz természetesen a lángok közelében lévő őröket is sebzi.

ROBBANÓVESSZŐ:

Becsapódáskor kicsi, de erős robbanást vált ki, komoly sérülést okozva ezzel a célpontnak. Viszont hangos. De meglepő!

FOJTÓVESSZŐ:

Rövid időre köhögési ingert vált ki a célpontnál. Az őrkutyák ellen hatásos, az embereket inkább felbőszíti, bár vicces, mikor hármat-négyet eleresztesz egy őrre.

TOMPA VESSZŐ:

Becsapódáskor darabokra törik, így sebzést nem okoz, viszont a hangja kiváló elterelés, ráadásul kapcsolókat is nyomogathatunk vele a távolból.

KÖTELES VESSZŐ:

Előre kijelölt, a semmibe kinyúló gerendákat érdemes velük célba venni, így rögtön fel is mászhatunk, hogy megnézzük, mit tettek oda a fejlesztők.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az eredeti Thief-sorozat harmadik, Deadly Shadows című részéről írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/thief3

EGY TOLVAJ SZERSZÁMOSLÁDÁJA

A küldetéseket segítő kütyük nélkül már nem is lehet igazán jó egy főszereplő, így nyilván Garrett is bőven ki van tömve mindenféle eszközökkel.

AZ ELMARADHATATLAN ÍJ:

Alapesetben persze arra is jó, hogy agyonlőjünk vele valakit, de egy igazi mestertolvaj inkább a környezet befolyásolására használja.

BIKACSÖK:

A játékban nem halálos, az életben azért volt már olyan, akit ilyennel ütöttek le, és nem kelt fel. Az őröket oszthatjuk vele, akár nyíltan is, de igyekezzünk inkább hátulról, meglepetésszerűen.

FOGÓKAROM:

Egy eszköz, amit a játék elején szerzünk, tragikus körülmények között. Valójában arra jó, hogy felkapaszkodjuk vele azokra a falakra, amiket a fejlesztők fehér festékkel jelöltek meg.

DRÓTVÁGÓ:

Elsősorban csapdák hatástalanítására jó, ez pedig gyakorlatilag új útvonalakat nyithat meg egy-egy pályán. Azért olyan nagyon újakat nem.

BOROTVAPENGE:

Nemes egyszerűséggel segít kiszabadítani a festményeket a keretből az olyan esetekben, amikor úgy véljük, hogy az eredeti tulajdonos nem értékeli eléggé a szépséget.

FOGÓ:

Roppant hasznos kis eszköz, hiszen utunkba álló rácsokat lehet vele kinyitni, továbbá le lehet vele feszegetni a házak falára és a szobrok talapzatára felcsavarozott plaketteket.

Habár a város egy nyitott játszótér, a szabadságérzetet sokszor megtöri az állandó töltögetés, továbbá az, hogy nem mehetünk oda, ahová szeretnénk, csak a fejlesztők által kijelölt út járható.

YouTube-os videókon. Egyetlen gomb, jó időben lenyomva – egyszer lenyomod, aztán mikor odaértél, ahova indultál, felengeded. Sosem gondoltam volna, hogy valaha látok valamit, ami ordít a QTE-k után, de bizony a Thiefben nagyon elfért volna pár gyors reagálást igénylő apróság. Például hogy néha elkapjunk egy a lábunk alól kiforduló cserepet. Vagy az utolsó pillanatban ugorjunk át egy beszakadó tetőt. Beszakadó tető, mondjuk, épp van, de ez is a komplett vicc része: a Thief pont ugyanolyan csőszerű, mint mondjuk egy újabb Call of Duty. Abban van szerepünk, hogy mi lesz az utunkba álló őrök sorsa, hiszen kikerülhetjük, elcsalhatjuk vagy le is üthetjük őket, de a küldetés végére csak egy, előre megszabott úton juthatunk el.

Szintén vicc, hogy a korábbi részekben olyan jó szolgálatot tevő kötélhágcsós vesszőt most csak a pálya meghatározott részein lőhetjük el, ami jól érezhetően csorbítja a szabadságérzetünket. Egy vicc az is, ahogy a strázsák rá se bagóznak arra, ahogy Garrett az ajtókat csapkodja. Szerintem (és ezt tapasztalatból mondom) egy négyéves óvodás is halkabban közlekedik a mestertolvajnál. Pont ugyanúgy nyitja ki az ajtót, mintha neki joga lenne bemenni oda, ahova az vezet. Nem lassan, nem kukucskál, nem óvatoskodik – persze lehet, hogy ezt is ugyanúgy hibának éreztem volna, mondjuk a hetvenkettedik alkalommal, de azért vannak a játék fejlesztői, hogy az ilyesmit megoldják. Például úgy, hogy legyen külön gomb a lassú ajtónyitásra. Vagy mit tudom én.

NEXTGEN? NEM-NEM!

Az is furcsa, hogy a játék nem szép. A karakterek kidolgozottsága erősen nem nextgen, a környezet sem olyan, amitől tátva maradna a szánk. A fény-árnyék trükkök működnek, de csak ritkán volt olyan, hogy kétségbeesve próbáltam magam minél kisebbre összehúzni a fáklyák fénykörén kívül. Sokkal jobban zavart az inkoherens megoldások ide-oda pattogása, a külső nézetes csőmászás, a helyszínek közti állandó töltögetés vagy a tény, hogy egy idő után folyamatosan elnyomkodtam a párbeszédeket. És a legjobb: megint az van, hogy a játék a legjobb részeknél veszi ki a kezünkből az irányítást. Azok után, hogy tök unalmasan belopózunk valahova, olyan végtelenül eredeti helyszíneket kihasználva, mint a szellőzőrendszer, és leütünk vagy átverünk néhány olyan őrt, akit még a Szigetre sem vennének fel biztonsági erőnek, feltörünk egy zárat, amit egy vak is fel tudna, egyszercsak a játék átvált videós módba, és végignézhetjük, ahogy valami tényleg izgalmas történik. Ez nem nextgen, vagy ha igen, kérem vissza a gyerekkorom bossharcait.

És úgy általában kérek vissza mindent, amit ez a játék elvett. A pénzemet nem, azt majd megteszik azok, akik esetleg megvették, de a várakozásra elpazarolt éveket, a tesztelés során elvesztegetett tizenegynéhány órát, meg a jókedvet, amit a csalódás vitt el. Nem lett volna más feladat, csak ugyanennyi energiával jól megcsinálni egy többre érdemes játékot. Na, majd a Thief 5.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Két- vagy négymagos processzor, 4 GB RAM, AMD 4800 / Nvidia GTS 250, DirectX 10, Windows Vista, Windows 7 vagy 8, 20 GB szabad hely

Ennél sokkal többet vártunk, de nem a felfokozott igények miatt bukott a mutatvány. Hiányzik belőle a lélek, az ötlet, és még a tisztes iparosmunka is. Kár a beleölt időért – a fejlesztők és a játékosok részéről is.

GRAFIKA	**80%**
HANG	**75%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**60%**

PRO

Időnként elkapja az embert a hangulat, a zártörés és a titkos kallantyúk keresése sokadszorra sem unalmas.

KONTRA

Kilúgozott, logikátlan, rosszul tervezett játékmenet, aminél még olyan játékok is többet adnak, amiknek csak egy része szól a lopakodásról.

65%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/thief

[ÍRTA CHRIS] **Kilenc esztendeje tart a TT Games dicsőségmenete a LEGO-játékoknak köszönhetően. Az elmúlt évek alatt nagy örömünkre folyamatos fejlődést tapasztaltunk, most viszont úgy tűnik, picit kifulladt a sorozat. Vagy csak az alapanyag nem volt ideális?**

A LEGO videojátékokra mindig könnyed, humorban gazdag, szerethető alkotásokként gondoltunk. Az elmúlt évek alatt szép számban kaptuk az újabbnál újabb változatokat, melyek sorban feldolgozták az olyan népszerű filmsorozatokat, mint a Star Wars, az Indiana Jones, a Gyűrűk Ura vagy a Harry Potter. Ezek mellett aztán nem szabad elfeledkeznünk az olyan kivételesen jól sikerült példányokról sem, mint a LEGO Batman 2 vagy a LEGO Marvel Super Heroes – utóbbi rendkívül kedves a szívünknek (nem, nem csak Bate-nek). De ne válogassunk, imádtuk mindegyiket. Úgy gondoltuk, hogy ez a rendkívül igényes felhozatal remek hátszelet biztosít majd minden jövőbeni LEGO-játéknak, és tényleg azt hittük, hogy a széria minősége mostanra már garanciát jelent minden elkövetkező megjelenés számára. De valami megváltozott. Reméljük, hogy csak egyedi esetről van szó, és nincs okunk aggódni a sorozat jövőjét illetően, de a The LEGO Movie játék egész egyszerűen csalódás lett. El is mondjuk, hogy miért.

KITAPOSOTT UTAKON

Az első, és talán legnagyobb gond az, hogy a The LEGO Movie játékváltozata nem próbál meg új történetet bemutatni, hanem megismétli az alapanyagként szolgáló film eseményeit. A sztori egy az egyben követi a vászon minden mozzanatát, tehát azok, akik még nem látták a filmet, hatalmas spoiler-hegyeket lesznek kénytelenek megmászni a végigjátszás során. A játék (és a mozi) főhőse Emmet, aki egyszerű városlakóként kezdi kalandjait, majd egy gyönyörűen megkomponált eseménysorozatban, páratlan díszletek és jelenetek hátán evickél el a végkifejletig, ahol már egy forradalom vezetőjeként

tekintenek rá a minifigurák. A látvány egészen parádés, ha valamilyen pozitívumot szeretnénk kiemelni a játékból, akkor valószínűleg ez ugrana be számunkra azonnal. Viszont a vizualitással kapcsolatban is érezhető, hogy a minőség sokkal inkább a filmkészítők, mintsem a játék grafikusainak érdeme. Külön dicséretes, hogy az eddig látott részekkel ellentétben itt már tényleg minden legókockákból és építőelemekből áll össze, még az életerőt jelentő szívecskék és a különleges effektek (villámlás, füst, tűz) is magukon hordozzák a dán vállalat által megálmodott szögletes egyediséget.

A történet tehát követi a filmet, melynek során megismerhetjük a LEGO-készletek legkülönfélébb régi és vadonatúj verzióit, kezdve a Citytől a Westernen át egészen a Batman szettig, amiket természetesen a film vetítése után meg is vásárolhatnak majd maguknak a lelkes gyűjtők. A játékban feltűnnek a LEGO-szériák leghíresebb minifigurái és készletei, mely egy rajongó számára valószínűleg olyan lesz, mintha a mennyország függönyei mögé pillanthatna be. A filmet rendkívül sokan dicsérték a humora miatt, aminek köszönhetően nemcsak a fiatalabb korosztály élvezte, hanem a felnőttek is. A videojáték igyekszik a lehető legtöbbet megtartani ebből a vidám atmoszférából, és ez különösen szórakoztató lehet azok számára, akik a film cselekményének ismerete nélkül ülnek a monitor elé. Ám ezek a bátor játékosok valószínűleg már nem fognak boldogan kacarászni akkor, ha beülnek a moziba és megnézik a filmváltozatot, ugyanis a másodszorra elsütött poénok már nem ütnek olyan nagyot.

LORD BIZNISZ AKCIÓBAN

Maga a játékmenet követi a videojáték-sorozat által kitaposott utat, és nem is próbál meg letérni arról. És itt jön képbe a játék kettes számú hibája: a program egész egyszerűen semmilyen jelentős újdonságot nem képes felmutatni számunkra. Karaktereinkkel darabokra zúzzuk az utunkba kerülő legóépítményeket, felvesszük a kihulló kincseket, majd rövid puzzle-elemek következnek, melyek megoldásához épp csak pár tucat kalóriát éget el az agyunk. A falon álló repedések láttán tudjuk, hogy most Emmetre és az ő fúrójára lesz szükségünk, a szivárványos kockák esetén Csoda Kittyt kell kiválasztanunk, ha

ADATOK

KIADÓ **WBIE**

FEJLESZTŐ **TT Games**

MŰFAJ **logikai/ügyességi**

MULTI **nincs**

INFO

A The LEGO Movie Videogame 2014. február 7-én jelent meg szinte az összes létező platformra. A PC-s verzió dobozos változata 8.000 forintért szerezhető be, a digitális változat pedig 30 Euróba kerül.

Második rész!

A The LEGO Movie (magyarul a LEGO kaland) még ki sem futott a mozikból, de a filmet gyártó Warner Bros. már ki is tűzte a második rész premierdátumát, ami 2017. május 26-án lesz esedékes. A folytatásba vetett bizalom nem véletlen, hiszen az egész estét rajzfilm napok alatt termelt 200 millió dollárt. Ha egy üzlet beindul...

Motort vezet, megy neki az akrobatika, és kamionokon ugrál. Mi az ilyen lányokat csípjük!

KOCKAHŐSÖK ÉS SZÍNÉSZÓRIÁSOK

A LEGO kaland szinkronosan került a hazai mozikba, így nem élvezhettük a hollywoodi sztárok orgánumán megszólaló karaktereket, viszont a játék az eredeti szinkront hazsnálja, így itt már átélhetjük, hogy milyen az, mikor színészóriások kölcsönzik a hangjukat a jópofa figuráknak. Minden fontosabb szereplőt egy sztár szólaltatott meg, mi pedig kiválasztottuk a három kedvencünket!

Lord Biznisz

Színész: Will Ferrel
Kor: 47
Született: Irvine, California
Filmjei: Felforgatókönyv, Pancser Police, Diszkópatkányok, Taplógáz

Jó/Rossz Zsaru

Színész: Liam Neeson
Kor: 62
Született: Ballymena, Írország
Filmjei: Schindler listája, Elrabolva, Batman: Kezdődik!

Vitruvius

Színész: Morgan Freeman
Kor: 77
Született: Memphis, Thenessewe
Filmjei: A remény rabjai, Hetedik, Millió dolláros bébi

A környezet egészen parádés, hiszen akárcsak a filmben, a játékban is minden LEGO elemekből épül fel. Bárcsak minden LEGO játék ilyen lenne... De nem, a Hobbitos epizód visszatér a korábbi részek ösvényére.

pedig rózsaszínűen csillogó rudakat látunk, akkor Vadóc (vagy más női szereplő) után kell nyúlnunk a karakterválasztó panelen. Ezzel kapcsolatban meg is jegyezzük, hogy még mindig bosszantó tud lenni, mikor 4-5 figura közül kell kiválasztanunk azt, akire szükségünk van – lehet, hogy ez furán fog hangzani, de helyenként kifejezetten zavaró a túl sok a lehetőség. Na de visszatérve a játékmenetre, szomorúan vettük észre, hogy soha egyetlen pillanatra sem akadtunk el a végigjátszás során, mert a fejtörők (ha egyáltalán nevezhetjük így őket) nagyon egyszerűek. A program nemcsak látványos vizuális elemekkel mutatja az utat a megoldás felé, de gyakran még el is mondja, hogy mit kell tennünk a továbbjutás érdekében. Persze értjük mi, hogy a készítők szerették volna kicsit alacsonyabbra állítani a kihívás-mutatót, hogy a fiatalabb korosztálynak is legyen sikerélménye játék közben, de a „butítás" ezúttal olyan mértékű, hogy a szemünkben hatalmas csorba esett a sorozaton. A kihívás csökkenésével, a szájbarágós, rém egyszerű feladatokkal csúnyán szólva kiherélték a játékot, és alig maradt más, mint az unalmas kockarombolás, verekedés és ugrabugrálás.

ÚJDONSÁG? VALAMI?

Korábban nem látott játékelem szinte alig akad, ami pedig van, az sem igazán hagy mély nyomot bennünk. Az egyik ilyen például, hogy főhősünk nem képes tervrajzok nélkül alkotni, ezért számára gyakran kell keresgélnünk 2-3 darabból álló papírlapokat, melyek birtokában már építkezhetünk vele. Ilyenkor felugrik egy képernyő, ahol a kívánt berendezést összeállíthatjuk, nekünk pedig időre kell kiválasztanunk azt a darabot, ami épp hiányzik ahhoz, hogy tovább tudjon épülni a csodagépünk. Minél gyorsabban teljesítünk, annál több pénz üti a markunkat, amiből aztán új hősöket oldhatunk fel, és még több extra tartalmat nyithatunk ki. Benny, az űrhajós is igyekszik feldobni kicsit a játékmenetet, vele számítógépeket törhetünk fel, ilyenkor egy rém egyszerű Pac-Man labirintusban kell eljutnunk egyik pontból a másikba. Tartalomból szerencsére most sincs hiány, több tucat legófigurát oldhatunk fel a végigjátszás során, és a megszerzett karaktereinkkel visszalátogatunk a régebbi pályákra. Bevált, jól működő receptet követett ezzel a TT Games, melynek köszönhetően többszöri végigjátszásra sarkalhatják a játékosokat. A kérdés csak az, hogy az unalmas, újdonságokat szinte teljes egészében nélkülöző játékmenetet kinek lesz kedve még egyszer végigküszködni.

Emmett egy imádnivaló figura, de ezt a játékot még ő sem képes megmenteni az unalomtól.

LEGOOOOOOH :(

A LEGO-film alapján készült videojáték tehát nem a sorozat legkiemelkedőbb darabja. Nagyon úgy tűnik, hogy csak egy sebtében összedobott programról van szó, amelynek tervezési fázisában semmiféle szabadságot nem kaptak a készítők. Nagy gond az is, hogy nem igazán tudjuk, hogy kiknek készült. Azok, akik látták már a filmet, valószínűleg ásítozva jutnak el majd a játék egyharmadáig, ott megunják az újra elhangzó poénokat, majd jön az uninstall.

Azok pedig, akik még nem látták a filmet, a játék elindításával egész egyszerűen agyoncsapják a mozizás élményét. Könyörgöm, még a pályák közti videobetétek is a moziból lettek átemelve, ezek után hogyan élvezze bárki a filmet?! Röviden: csalódtunk a TT Games legújabb alkotásában. El lehet vele szórakozni, hiszen a jól bevált recept még mindig kiváló, de olyan ez, mint amikor pizzára vágyik az ember, de mégis a vasárnap készült, felmikrózott pörköltet kell ennie még csütörtökön is. Reméljük, hogy pénteken már valami más lesz a menü.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

2 magos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7600 GS or ATI Radeon X1950 Pro vagy jobb VGA, 10 GB HDD

Unalmas, igazi újdonságot és kihívást nélkülöző epizódként vonul be a történelembe a legújabb LEGO videojáték.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

A látvány páratlan, a LEGO-film tökéletesen lett átültetve videojáték formába, és az alap játékelemek is működnek még.

KONTRA

Nincs benne semmi újdonság, a játék pedig egy az egyben követi a film eseményeit, így a végigjátszás vagy spoileres lesz, vagy unalmas.

65%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/lego-movie

ÓDA A COLORÁDÓI NEGYEDIKESEKHEZ

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

[IRTA BATE] **Sokat kellett várni rá, és a nagy titkolózások közepette zajló fejlesztés miatt sokáig egyáltalán nem voltunk biztosak benne, hogy az Obsidian Entertainment játéka megérdemli, hogy strigulákat húzzunk miatta a naptárba. Aztán megérkezett a végleges verzió, és nagyjából egy óra után biztossá vált, hogy egy botrányosan jó videojáték készült a coloradói kisváros hétköznapjait feldolgozó rajzfilmsorozatból.**

A Stick of Truth nem született túl szerencsés csillagzat alatt, hiszen a rajzfilmsorozat eredeti alkotóival szövetkező Obsidian Entertainment az időközben csődbe ment THQ zászlaja alatt kezdte meg a fejlesztést, és az amerikai kiadó ellen zajló felszámolás során sokáig kérdéses volt, hogy lesz-e új gazdája a projektnek. A Ubisoft végül felkarolta a készülő szerepjátékot, ám a kedélyeket ez sem nyugtatta le teljesen, hiszen a programról alig lehetett tudni valamit, mármint azonkívül, hogy a fejlesztők szorgalmasan dolgoznak rajta.

A folyamatos titkolózást és a megjelenés többszöri csúsztatását látva mi is hajlamosak voltunk rémeket látni, és az évtizedes, nem túl minőségi South Park játékok képe rémlett fel előttünk. Február elején aztán véget ért a gondterhelt várakozás, hiszen a játékot forgalmazó PlayOn jóvoltából sikerült kipróbálnunk a Stick of Truth előzetes verzióját, és az egyórás „előétel" elfogyasztását követően világossá vált, hogy felesleges volt aggódni, hiszen a South Park játék jó kezekbe került. A mézesmadzag után alig vártuk, hogy a végleges verzióra

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment/ South Park Digital Studios

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A South Park: Stick of Truth 2014. március 7-én jelent meg PC-re, X360-ra és PS3-ra. A PC-s változat 11.000 forint környékén kapható a hazai boltokban.

is lecsaphassunk, és a steames változat megkaparintását követően a coloradói kaland olyan mély benyomást tett ránk (na, nem South Park-i értelemben), hogy arra jutottunk: a városka lakói megérdemlik, hogy a Guru címlapjára kerüljenek.

CSÁ GYÍKOK, ITT AZ ÚJ GYEREK!

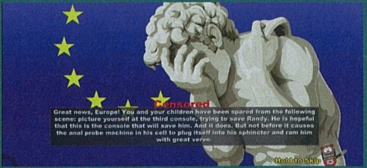
Minden az új fiú (ezek vagyunk mi) megjelenésével kezdődik, aki a szüleivel frissen költözött az első látásra idilli South Park városkába. Bár első pillantásra úgy tűnik, hogy a famíliával minden rendben van, az már az első pár perc után világossá válik, hogy folt csúfítja a papa/mama/gyerkőc múltját. Töprengeni és kérdezősködni persze nincs idő, ugyanis rövid úton ki leszünk paterolva az új otthonunkból, méghozzá azzal a felkiáltással, hogy sebtiben szerezzünk új barátokat. South Parknál megfelelőbb hely erre nem is létezik: az utcára lépve szinte rögtön belebotlunk a segítségünkre szoruló Buttersbe, aki a közreműködésünket követően hálából bemutat minket a „vidék" urának, Cartmannek... akarom mondani Kuppa Keep hatalmas varázslójának.

A Stick of Truth olyan, mintha egy 15 órás South Park maratont néznénk. Ráadásul mi vagyunk a főszereplők.

Mint kiderül, a helyi fiatalság színe-java (emberek és elfek csoportjára bontva) éppen háborúban áll egymással az Igazság botjának birtoklásáért. Érkezésünkkor ugyan az embereket vezető Cartman brigádja birtokolja a mágikus eszközt, ám az elfek egy meglepetésszerű támadás során elorozzák azt. A hatalmas varázsló persze nem hagyja annyiban a dolgot, és minket bíz meg a botért induló sereg hiányzó tagjainak összeverbuválásával. Mindez persze csak a kezdet, az előttünk álló nagyjából 15 órás kaland során nemcsak az elfek népével kell dűlőre jutnunk, de az iskolát felügyelő vörhenyesekkel is bajuszt akasztunk, aztán feltűnnek a végbélturkász idegenek, kormányügynökök és náci zombik lepik el a várost, összeakadunk a gótokkal, a lányokkal és a ráknépséggel, konfrontálódunk az alsónadrág-gnómokkal, ellátogatunk a teljesen fura Kanadába, egy árulást is át kell élnünk, és ha ez még nem lenne elég, akkor mindennek fejébe még a várost is nekünk kell megmenteni a teljes pusztulástól. Jézus... Ja, igen, még ő is feltűnik a színen.

Szinte minden házba be lehet kukkantani, és itt-ott bizony érdekes érdekes a látvány.

CENZÚRA!



„Jó hírünk van, Európa! Ti és gyermekeitek megkíméltetitek magatokat a következő jelenet megtekintésétől. Képzeljétek el, ahogy karakteretek a harmadik konzol előtt állva épp meg akarja menteni az asztalra kikötözött Randyt! Ő abban bízik, hogy a furcsa masina segíthet rajta. És segít is. Csak előbb még aktiválja a cellában található kutatóberendezést, ami felcsúsztat egy anális szondát a végbelébe, hogy magas sebességfokozaton járatva, alaposan meghajtsa vele szegény ördögöt."

A fenti kép és szöveg csak a konzolosokat sújtja – de most komolyan, cenzúrázni egy South Park játékot...?

A játékból nem maradhatott ki Jézus sem, sőt, még egy külön achievement is kapcsolódik hozzá, de ezt csak akkor tudjuk megszerezni, ha zsidó kasztot választunk a játék legelején.

A harc elsőre nem tűnik túl bonyolultnak, de azért bőven lesznek izzasztó helyzetek. Jó, ha mindig van nálatok kaki vagy záptojás, de a taco sem árt, ha fel akarnátok éleszteni a társatokat!

KARAKTERÉPÍTÉS

Játékmenetét tekintve a Stick of Truth a klasszikus szerepjátékokat idézi, hiszen a világ felfedezése szabadon és valós időben történik, viszont a harc már körökre osztott, és helyenként ügyes taktikázást igényel. A Cartmannel való találkozás során négy kasztból (harcos, mágus, tolvaj, zsidó) választhatunk egyet magunknak – érdemes megfontoltan dönteni, lévén a négy típus megszerezhető képességei jelentősen eltérnek egymástól, és nagyban befolyásolják a ránk váró tengernyi küzdelmet. A harcos (nagy erő és sebzés) és a mágus (különleges varázslatok) vélhetőleg sok magyarázatot nem igényel; náluk jóval érdekesebb a tolvaj, akinek két aljas, nagyot sebző hátbatámadása is lesz, illetve idővel képessé válik a semmiből feltűnő „segítők" bevetésére. A zsidó ezzel szemben egy amolyan univerzális figura, aki jól bánik a hajítófegyverekkel, plusz képes szörnyű csapások megidézésére. Hősünk a kalandok során XP-t gyűjt, szintet lép, és folyamatosan nyitja meg a különböző képességeket (összesen négyet), amiket aztán négy szinten lehet továbbfejleszteni.

A karakter tápolása azonban nem csak ennyiből áll, hiszen minél több barátot szerzünk South Parkot járva (őket a Facebookra hajazó menürendszer is mutatja), annál több passzív tulajdonságot (extra sebzés és védelem, különleges bónuszok) nyithatunk meg, melyek főleg a harcok során válnak majd az előnyünkre. Ezenfelül – a történet előrehaladtával – a játék szereplői különböző fingós mágiákat tanítanak nekünk, melyeknek nemcsak a küzdelmek során vesszük majd hasznát, de a számos ismerős helyszín felfedezése közben is.

HASZNÁLD AZ ESZEDET ÉS A KÖRNYEZETEDET!

A szabadon bebarangolható South Parkban a lakóktól folyamatosan szerezhetünk mellékküldetéseket, és ezeket akkor teljesítjük, mikor kedvünk szottyan, vagy ha épp időnk engedi. Az épületek nagy része bejárható és felfedezhető, s bár kezdetben ez nem látszik, idővel rájövünk, hogy az egyszerűnek tűnő város és házai rengeteg titkot rejtenek. A sztori teljesítése közben szerzett extra lehetőségek (távolsági fegyverek, teleport, társak segítsége, fingómágia, zsugorpor) rengeteg korábban elérhetetlen pályarészletet nyitnak meg, és sokszor még a harcot is egyszerűbbé tehetjük (vagy kikerülhetjük), ha használjuk a környezet adta lehetőségeket. Szellentés és tűz kombinálásával ellenfeleket

NEM EGYEDÜL KALANDOZOL

A játékban folyamatosan nyitjuk meg a cimboráinkat, de mindig csak egy kalandozhat velünk. Hogy épp ki lesz az aktuális társunk, azt érdemes megfontolni, mert minden barátunk más-más képességekkel rendelkezik. Még szerencse, hogy bármikor tudunk váltani közöttük – akár még harc közben is.

STAN

Harcos, aki csak a józan eszében és kardja élében bízik. Társa, Csibész bármikor behívható a csatába, hogy segítse gazdáját, továbbá utasíthatjuk rá, hogy levizelje a kijelölt akadályokat.

JIMMY

Bárd, született előadó, aki szövetségeseit jutalmazza, ellenlábasait pedig elátkozza. Ha épp nem harcol, Jimmy előreküldhető, hogy speciális, bárdoknak elérhető rövidítéseket keressen.

BUTTERS

Paladin, kinek szíve és elméje tiszta, mint a friss hó. Szent hatalma elsorvasztja a gonoszt és gyógyítja a sebesültet. Alteregóját, Káosz professzort is segítségül hívhatja.

Nincs is rosszabb annál, mint mikor arra eszmélsz, hogy egy drón van a fenekedben!

iktathatunk ki és barikádokat rombolhatunk le, az íjunkkal kapcsolókat aktiválhatunk, vagy elektromos vezetéket pöccinthetünk olyan tócsákba, amelyekben épp áll valaki, a teleport és a zsugorpor segítségével pedig hagyományos úton elérhetetlen helyekre juthatunk be. Minden épületben érdemes ilyen extra lehetőségek után kutatni, hiszen így nemcsak alternatív útvonalak és ellenfélritkító lehetőségek fedezhetők fel, de rengeteg értékes és érdekes tárgy is gyűjthető a rejtett zugokban.

A TE HŐSÖD, A TE VÁLASZTÁSAID

A South Park összes helyszínén található olyan tereptárgyak, amelyek valamilyen cuccot rejtenek. A játékban összeszedhető holmik nagy része fillérekért eladható, többnyire a rajzfilmre utaló vicces szemét, de azért bőven találhatunk értékes felszereléseket is: fegyvereket, ruhákat, varázscsemegét (Red Bull, csoki, kóla, cukor, taco), pénzt, és olyan kiegészítőket, amivel a tárgyainkat lehet tuningolni.

Karakterünk rendelkezik egy közelharci és egy távolsági fegyverrel, illetve sapkát, ruhát, kesztyűt aggathatunk rá, és a felsorolt cuccok legtöbbje foglalattal is bír. Ezekbe illeszthetjük a fentebb említett kiegészítőket, melyek extra tulajdonságokkal ruházzák fel az adott eszközt, és általa hősünket. Bónuszvédelem vagy erősebb támadás, tűz/jég/elektromos sebzés, több életerő és még sorolhatnánk, a lista igen hosszú, ráadásul a kiegészítők a csaták előtt bármikor cserélhetők, így az esetleges vesztes ütközetek után már új, hatékonyabb kombinációval csaphatunk oda az elfeknek, a vörhenyeseknek, az alkeszoknak, a drogosoknak, a csöveseknek, macskáknak, patkányoknak, farkasoknak, medvéknek, kígyóknak, baktériumoknak, náci zombiknak, katonáknak, és a többi agresszív elemnek.

És nemcsak fegyvereink és ruháink szabhatók testre, de a karakterünk is, már amennyiben vesszük a fáradságot, és minden helyszínt felforgatunk. A kacatok és a hasznos tárgyak mellett ugyanis gyűjthetünk olyan kiegészítőket is, melyekkel a hősünk megjelenése variálható. Hajformák, szemüvegek, tetkók, arcfestések és szőrzettípusok tonnaszámra, melyeknek köszönhetően akár félóránként készíthetünk extrémebbnél extrémebb külsőt, ez pedig nem csak a változatosságnak tesz jót, de tökéletesen passzol a teljesen elborult South Park világhoz is.

KARD KI KARD!

A Stick of Truth alapvetően három nagy részből épül fel: a világ és a helyszínek felfedezéséből, a történetet előremozdító és mellékküldetésekhez tartozó átvezetőkből, és a harcból. Az utóbbi körökre osztva zajlik, tehát a szereplők egymás után lépnek akcióba, így bőven van lehetőségünk megtervezni a támadásainkat, erre pedig szükség is lesz, mert a fősodor előrehaladtával egyre durvább ellenfelekkel nézünk szembe, és a

A LEGBETEGEBB KITÜNTETÉSEK

A Stick of Truth végigjátszása során összesen ötven kitüntetést (achievementet) lehet összeszedni, mi pedig most egy csokorba szedtük a legbetegebbeket. Jó gyűjtögetést mindenkinek!

IRRITABLE BOWELS

Ez az achievement arra kér minket, hogy egy főellenféllel vívott csata során szándékosan csináljunk magunk alá. Nos, látva pár South Park-i rosszfiút, ez nem lesz nehéz.

JUST SAYING HI

South Parkban a köszönés nem egészen azt jelenti, amit nálunk. Hajjaj, de nem ám! Ezért az achievementért ugyanis minden egyes barátunkat kénytelenek leszünk lefingani.

YOU BASTARDS!

Kenny szuperképessége, hogy végtelenszer képes meghalni. Nosza, használjuk ki ezt! Összesen tízszer kell hagyni meghalni a hercegnőt a játék során, és bumm, achievement!

STAY DOWN

Újabb bélgázban gazdag achievement, ezúttal az alázós fajtából: tíz földre került ellenfelet kell arcon szellentenünk, ha szeretnénk kioldani a nemes(gázos) Stay Downt.

MADE THIS FOR YOU

Egy általunk „készített" ürülékdarabbal kell megdobni egy ádáz ellenfelet. A hatás garantált: a rosszfiú rókázik egy kiadósat, mi pedig bezsebelünk egy újabb achievementet.

ASS OF FIRE

Cartman feneke nemcsak mérete, hanem gyilkos lángtámadása miatt is híres. Ezért az achievementért pedig legalább húsz ellenfelet kell kicsinálnunk Eric alfelével.

TRUTH TO POWER

De ha már tűzről pattant fenékkel bírunk, miért álljunk meg a haveroknál? Nosza, fingjuk le a polgármestert, Maxi atyát, az igazgatónőt és a miniszterelnököt! Győzzön a gáz!

KYLE

Kyle a természetes mágia birtokosa, és persze bármikor segítségül hívhatja íjász segítőit, ha épp úgy hozza szükség, és ketten sem boldogultok a csatában.

KENNY

Kenny a legszebb szűz a vidéken. Azonkívül, hogy idővel mindig feltámad a halálból, kiváló íjász, sőt képes megmutatni nemes kebleit is, így terelve el az ellenfelek figyelmét.

CARTMAN

A Kuppa Erőd nagy varázslója és vezére, aki a mágia és a szemfényvesztés mestere. Cartman alfele éppúgy képes pusztító bűvigék előidézésére, mint a szája.

Cartman nem viccel, hajlandó a legdurvább támadást is bevetni a végső siker érdekében.

SEGÍTSÉG A BAJBAN

Mellékküldetések megoldásával olyan cimborákra tehetünk szert, akiket bevethetünk harc közben, ezzel lényegében eldöntve a csatát, persze a javunkra. Lássuk, hogy kik voltak a kedvenceink!

JÉZUS

Jézust csak meg kell találni (igaz, rögtön kétszer), és máris elérhetővé válik számunkra. Ha behívjuk a csatába, akkor Supermanként érkezik a helyszínre, és egy hatalmas gépkarabéllyal tesz rendet az ellenfeleink között, gyakorlatilag öt másodperc alatt – teszi mindezt a szeretet nevében. Természetesen.

KULA BÁCSI

Kula bácsi a South Park alatt húzódó csatornarendszerben érzi a legjobban magát (nyilván), és akkor hajlandó a segítségünkre lenni, ha megtaláljuk az elkóborolt porontyait. Ha ez megvan, akkor beidézhető a csatába, és egy barna színű, „fura" viharral söpri le az ellenfeleket a porondról. Utána feltétlenül mossatok kezet!

MR. FURKÓ

Furkó úr beállítása a csatasorba nem egy komoly feladat, csupán annyit kell tennünk, hogy segítünk neki kézbesíteni két elkeveredett csomagot. Ha ügyes postásként megoldjuk a helyzetet, akkor hívásunkra tiszteletét teszi a csatatéren, és eltünteti az ellenfeleinket. Hogy hova, azt nem akarjátok tudni...

győzelemhez sokszor kell a taktikai érzékünkre hagyatkozni. A játék fokozatosan adagolja az elérhető lehetőségeket – egy tapasztalt karakterrel már egészen széles tárház áll a rendelkezésünkre az ellenfél legyűréséhez. Használhatjuk az elsődleges és másodlagos fegyverünket, a szintlépéssel megnyitott speciális támadásainkat, továbbá a fingómágiákat, és minden körben, a csapások elindítása előtt szabadon felhörpinthetünk valamilyen löttyöt, illetve megvizsgálhatjuk az ellenfeleket, hogy lássuk, mire immúnisak, és milyen támadással szemben gyengék. A harcok során szinte mindig van mellettünk egy társ (Butters, Kenny, Kyle, Cartman, Stan vagy Jimmy), és a küzdelmek során a cimboránkat is mi irányítjuk. Az egyes csapattagok fokozatosan válnak elérhetővé, a legtöbbször szabadon váltogathatunk közöttük, de a fejlődésükre nincs hatásunk (a szintlépések során velünk párhuzamosan erősödnek), illetve a felszerelésük és a képességeik variálására sincs lehetőség. Erre viszont nincs is szükség, ugyanis a barátaink kifejezetten erős karakterek, megannyi különleges fegyverrel és képességgel (elég csak Cartman lángoló szellentéseit, Kyle nyílzáporát, vagy Butters Káosz professzorát említeni). Nekünk csupán azt kell tudni, hogy melyiküket mikor érdemes csatába hívni – cseréjére ugyanis még harc közben is van lehetőség, azzal a teljesen logikus hátránnyal, hogy a frissen behívott társunk ilyenkor egy teljes körből kimarad.

Annak érdekében, hogy a küzdelem ne csak monoton gombnyomkodás legyen, az alkotók egy olyan megoldást választottak, aminek nem mindenki fog örülni. Az ütések sikeres beviteléhez ugyanis nem elég kiválasztani az ellenfelet, az összes fegyver és támadás esetében kapunk egy a quick time eventekre hajazó gombnyomkodást, méghozzá eszközönként és karakterenként eltérő módon. A tolvajunkkal például csak akkor tudunk sikeres hátbatámadást végrehajtani, ha a tőrünkön megjelenő csillanásokkal egy időben kattintunk a bal egérgombbal, a csatlósaink megidézésekor pedig a megfelelő iránygombok lenyomásával tudunk támadásokat bevinni. Biztos, hogy sokan gyűlölik majd ezt a megoldást, de a helyzet az, hogy nekünk kifejezetten tetszik ez az ötlet, ugyanis ennek köszönhetően a harcok még a tizedik

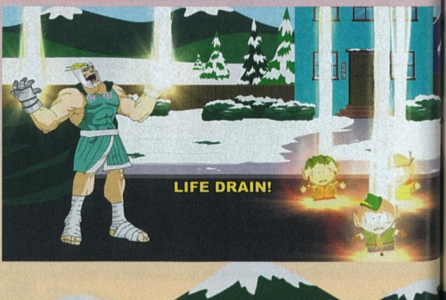
óra után is izgalmat nyújtanak, hiszen életerőpontok százai múlnak azon, hogy jó időben nyomjuk-e a megfelelő billentyűket.

TANUL TINÓ, CARTMAN MARADSZ!

Habár a harcok elsőre egyszerűnek tűnnek (az időzített gombnyomkodás ellenére is), valójában egy kifejezetten bonyolult rendszer dolgozik a South Park alatt, és a küzdelmek során rengeteg mindenre oda kell figyelni. Tudni kell, hogy mikor melyik varázsitalt érdemes bevetni, a különleges képességek akciópontba kerülnek, a varázslás manát igényel, a bekapott támadások után különböző negatív hatások érhetnek minket (ahogy az ellenfeleket is), és ezeket a győzelem érdekében muszáj kezelni. Szerencsére a program fokozatosan adagolja a játékelemeket, így mindenkinek lesz ideje beletanulni a rendszerbe, és pontosan tudni fogjátok, hogy mikor érdemes elővenni a véres tampont, a vécéből származó végtermékünket, a záptojásokat, vagy a társakat felélesztő tacót.

Persze sokszor a legjobb taktika sem segít a váratlan túlerő ellen, de erre is van megoldás, legalábbis akkor, ha kellő figyelmet fordítotok a lépten-nyomon felszedhető mellékküldetésekre. Ezek között ugyanis akad olyan, ami a harcok közben bevethető extra karakterekkel jutalmazza meg a játékost. E szereplők igazi jolly jokerek, hiszen ha megidézzük őket, az egyenlő a

Káosz professzor megjelenése semmi jót nem jelent. Mármint az ellenfelekre nézve...



TIPPEK, TRÜKKÖK

LÉGY TÜRELMES

A játék elején rengeteg olyan dologra bukkanhatsz, amiről lerí, hogy kezdeni kellene vele valamit, de nem jössz rá, hogy mit. Légy türelmes, a Stick of Truth viszonylag lassan fedi fel a kártyáit, így esetenként órák telnek el, mire rájössz, hogy az egyes pályaelemek mire használhatók. Ha látsz valami érdekeset, akkor jegyezd meg a helyét, hogy a „megvilágosodást" követően mindig visszatalálj oda.

HOL AZ IPAD?

A játék egyik legelső mellékküldetése, hogy az egyik gyerkőc elhagyta az iPadjét, és csak annyi instrukciót ad a kereséshez, hogy a templomban volt nála utoljára. Ebből persze rögtön arra következtet az ember, hogy ott is kell keresni, de ennél azért egy picivel bonyolultabb a helyzet. Az iPad a szabadban van, méghozzá a jobb oldali kerítésnél, egy fa mögött. Két nap volt, mire rájöttünk...

SZÍNEZD A GÖNCÖKET

A játék elején egy egész pofás szerkesztőben szabhatod testre a karaktered, ám a változtatások gyorsan semmissé válnak, amint elkezded leváltani a kezdőcuccokat. Aggódni persze nem kell, hiszen a játék során gyűjthettek festéket, és azzal szinte minden gönc kedvetek szerint színezhető; ehhez nem kell mást tenni, mint az adott ruhadarab kiválasztása után rákattintani a Dyes opcióra.

NEM MUSZÁJ HARCOLNI

South Parkban barangolva bármikor bele lehet futni random ellenfelek csoportjába, ám ha sietsz, vagy nincs kedved harcolni, akkor egy kis ügyességgel elkerülheted a konfrontációt. Gyakorlatilag nem kell mást tenned, mint elkezdeni rohanni (Shift + irány), ha meglátod a rosszfiúkat. Egyrészt nem követnek örökké, másrészt ha kifutsz az adott képernyőszeletről, akkor eltűnnek.

AZ EXAMINE FUNKCIÓ

Ha harcba bonyolódsz, akkor a támadás előtt mindenképpen használd a nagyító ikonnal elérhető Examine funkciót! Ezzel lecsekkolhatod, hogy a veled szemben álló rosszarcúak mivel szemben ellenállóak, és mik a gyengeségeik. Ha az utóbbira van „megoldás" a tarsolyodban, akkor mindenképpen használd, mert ennek segítségével akár körökön át ható átkot is az ellenfelekre sózhatsz.

BAJTÁRS MELLETTED

Ha egy helyszínen elakadsz, akkor ne feledd, hogy vannak társaid, és mindegyiknek van valamilyen speckó képessége, amit a város felfedezése közben is bevethetsz. Ezt a funkciót a Q nyomogatásával érheted el, és azt sem árt észben tartanod, hogy a menüben a társadat is lecserélheted – erre egyébként az aktuális kísérőd is felhívja a figyelmed, ha nem ő a megfelelő személy a segítséghez.

NE CIPELD A SZEMETET

A játék során eszméletlen mennyiségű kacat begyűjtésére van lehetőség, ám a nálad lévő cuccok 90%-át nem fogod semmire használni, a küldetéshez fontos tárgyak pedig külön helyre kerülnek. A felesleges holmit ne gyűjtsd, hanem add el, és a pénzből vegyél hasznos dolgokat, például tacót, hogy mindig fel tudd éleszteni a társad (vagy ő téged). Achievement is jár a pénzköltésért!

győzelemmel, lévén mindenkit lesöpörnek a csatatérről – a szuperhősként betoppanó Jézus például egy hatalmas gépfegyverrel küld mindenkit az örök vadászmezőkre. A speckó karakterek előhívása persze korlátozott, a játék idejében mérve naponta egyszer van erre lehetőség, és a főellenfelekkel szemben nem használhatjuk őket.

HA RAJONGÓ VAGY, MINDIG ERRE VÁRTÁL!

A Stick of Truth olyan fejlődési- és harcrendszerrel, továbbá olyan szerteágazó tartalommal rendelkezik, hogy akkor is remek játék lenne, ha nem a South Park világában játszódna. De ott játszódik, és a program ettől lesz zseniális. Persze csak akkor, ha vevő vagy arra a hangulatra és humorra, amit Trey Parker és Matt Stone szállít. A forgatókönyv ugyanis szintén az ő munkájuk, éppen ezért a játék pontosan olyan, mint egy South Park epizód: botrányos, helyenként kifejezetten beteg, nem ismer határokat, mindenkinek görbe tükröt tart, és nem tisztel sem istent, sem embert.
A történet pedig pont úgy épül fel, mint maga a játékmenet, azaz fokozatosan kapjuk az egyre durvább dolgokat. A mesevilágban élő gyerekek csak a kezdetet jelentik, Al Gore és a Medvedisznóember egy laza vicc, a Facebookon bejelölő Jézuson meg sem lepődünk, Kula bácsit régi ismerősként köszöntjük, és azon sem akadunk fenn, hogy alkalmanként a vécéből gyűjthető muníció a harcokhoz. Viszont a fenekekben matató szondáknál már kicsit elpirulunk, az abortusz imitálása közben nem a nehézség miatt izzadunk, a hatalmas náci zombi magzatnál megfogjuk a fejünket, azt pedig már le sem merem írni, hogy a finálé nagy csatái előtt pontosan hol kalandozunk...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VRAM SM4.0 VGA, 6 GB HDD

Tökéletes adaptáció, és remek szerepjáték. Nem csak a sorozat rajongóinak ajánlható, de gyomor azért kell hozzá.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Mintha csak egy újabb South Park epizód lenne, és a játékelemek is nagyon rendben vannak. Tartalmas és élvezetes kampány.

KONTRA

Döntési helyzetből nagyon kevés van, és szívesen láttunk volna még több helyszínt.

92%

Szóval erős az anyag, de éppen ezért szeretjük, mert kompromisszumok nélkül nyújtja azt, amire vártunk, és amire vágytunk. Nyilván nem fog mindenkinek tetszeni, rengeteg helyen ki fogja verni a biztosítékot (felháborodott papokat, dühöngő feministákat és átkozódó politikusokat vizionálok), de ez egyrészt kit érdekel, másrészt mindez semmit nem von le a játék értékéből. Az Obsidian és a velük együttműködő South Park Digital Studios nem csak egy fricskát mutatott az embereknek, nem csak egy botránycsomagot nyújtanak át nekünk, hanem egy minden elemében kidolgozott és kifejezetten ötletes alkotást, ami nem csak eszméletlenül szórakoztató, de minden percén és porcikáján érződik, hogy a készítői szívüket-lelküket beleadták. Minden helyszín, minden játékelem, minden felszedhető apróság és minden egyes sztorimomentum egy hatalmas egész része, és az eredeti sorozat irányába mutató utalások tömkelege, illetve a hihetetlen műgonddal újraalkotott világ még azokat is le fogja nyűgözni, akik csak pár részt láttak a tizensok évadból.

Igaz ugyan, hogy a Stick of Truth sem tökéletes, például sokkal több választási lehetőség is kerülhetett volna bele, hogy ne csak egyszer ágazzon el a történet (és jóval nagyobb legyen az újrajátszhatósági faktor), illetve azt sem bántuk volna, ha nem csak a zseniálisan megvalósított Kanadába lehet kijutni (helló, Irak, helló, Afganisztán), de mindez csak kötelező pampogás, hogy a gyíkok ne mondhassák már megint, hogy lefizetett minket a Ubisoft. Amúgy a pénz jól jött, és mekkora mázli, hogy még a játék is cseszett jó lett!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum//forum/south-park-tsot

IRAKI MISSZIÓ

INSURGENCY

[ÍRTA JOHNBART] **„A látszat néha csal!" - mondta a süni, miután lemászott a drótkeféről, az axióma pedig az Insurgencyre is áll, dacára ugyanis a cudar emlékű tavalyi bétának, a New World Interactive taktikai shootere simán az év első kellemes meglepetése lett.**

Meglepetés, legalábbis számomra, tavaly ősszel ugyanis már bekaptam pár golyót az Insurgency bétaállapotú harcterein, a játék viszont akkor nem bizonyult különösebben emlékezetesnek: ostoba MI, technikai problémák, és a játék állapotához képest aránytalanul magas, 20 eurós árcédula jellemezte az offenzívát. Az utcaharc tehát cudarul festett, épp ezért lepett meg, hogy az első játékos New World Interactive (NWI) majd minden problémát kijavított a januári startra, melynek eredménye egy nyomott áras, fapados, de baromi izgalmas taktikai lövölde lett.

A BEVETÉS SZABÁLYAI

Akik tavaly októberben olvasták a bétás beszámolómat (vagy ismerik az alapul szolgáló Half-Life 2 modot), valószínűleg tudják, hogy miről szól az Insurgency, amennyiben viszont most borotválták le a fejeteket, hadd foglaljam össze röviden! A játék egy online taktikai shooter, amely a kortárs gyalogos hadviselést (azon belül is főleg a városi közelharcot) állítja középpontba, teszi mindezt a Red Orchestra-sorozatra hajazó realizmussal (ami mondjuk nem meglepő, mivel mindkét mod élén az NWI vezénylőtábornoka, Jeremy Blum állt). A program így nem viccel: 2-3 találattól feldobjuk a talpunkat, célkereszt híján célzott lövést csak szemhez emeléssel adhatunk le, a HUD sem az életerőt, sem a tárban csücsülő töltények számát nem jelzi, de nincs killcam se, és nem kapunk visszajelzést a lelőtt játékosokról sem.

ADATOK

KIADÓ
New World Interactive

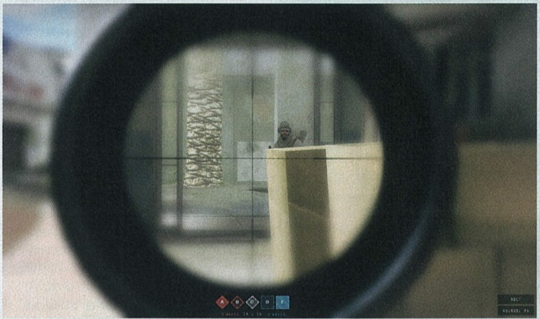
FEJLESZTŐ
New World Interactive

MŰFAJ
taktikai FPS

MULTI
32 fős kompetitív, 6 fős kooperatív

INFO

Friss, de annál ambiciózusabb stúdió a New World Interactive, az Insurgency polírozása mellett ugyanis egy Lethal Enterprise néven futó, CryEngine 3 hajtotta free-to-play shootert is össze akarnak ütni a közeljövőben. Nos, az Insurgency tükrében kíváncsian várom, mit hoznak ki a Crytek motorjából..



Szevasz koma! Nagyon ügyes vagy, nagyon jó helyen állsz, de a legjobb mégis az lenne, ha még egy kicsit elmozognál balra (neked jobbra)! Hidd el jó lesz, nem bánod meg! Ígérem...

PONTRÓL PONTRA

A könyörtelen harcrendszer a Battlefield területfoglalós mókáira hajazó (de vezethető járművektől mentes) játékmódokat hajt, amiket szóló, kooperatív és kompetitív formában kínál az Insurgency. Maga a kiképzés egy szkriptelt oktatópályán történik, ami szépen szájba rágja a friss regrutáknak a legfontosabb tudnivalókat – vagyis csak próbálná, a tutorial ugyanis zavaróan amatőr benyomást kelt. Késve megjelenő waypointok, beakadó ajtók, az orrunk előtt felbukkanó ellenfelek trenírozzák a kopaszokat az éles bevetésre, de a tanfolyam technikailag sincs toppon: az oktatótérkép simán a játék legocsmányabb terepe, hasbeszélő őrmesterünk pedig csukott szájjal, faarccal darálja le a tudnivalókat. Hiba lenne viszont csak emiatt temetni a játékot, hiszen mint már írtam, a látszat néha csal, ez pedig az Insurgencyre fokozottan áll, a játék ugyanis a tényleges bevetések alatt mutatja meg magát – ott azonban brillírozik!

A béta még egyáltalán nem nyűgözött le minket, de a végleges verzióra összekapták magukat a fejlesztők. Jó vétel!

A csetepaté főleg a 16-32 fős versus módokban zajlik, melyeket két osztályba soroltak a készítők, köztük a fő eltérést

A CSAPAT ELEMEI

Bár az Insurgency frakciói 9-9 kaszttal lendülnek harcba, több olyan képzettség is van, melyek csak az alap felszerelésükben térnek el egymástól – maguk az osztályok ténylegesen öt különböző feladatkört fednek le. Az amerikai Specialist és Recon osztály, valamint a felkelők Scout kasztja géppisztollyal szerelt, könnyű öltözékű felderítőket takar. A pontok rohamozását főleg gépkarabélyos támadóalakulatok végzik, ők a biztonságiaknál Rifleman, míg a felkelőknél Fighter és a Striker néven futnak. A tűzszerészi feladatkört az amerikaiaknál a Demolitions, a Breacher, és az Engineer osztály látja el, míg a felkelőknél a Sapper és a Bomber. Mesterlövészként a Sharpshooter és a Sniper kasztok tevékenykedhetnek (illetve bizonyos mértékig a Designated Marksman, ő ugyanis alapból szintén távcsöves karabélyt használ), a könnyű géppuskás támogatóegységek pedig az amerikaiaknál Support, míg a felkelőknél Machine Gunner néven érhetők el.

A HÁBORÚ HÉT ARCA

A B C

AZ INSURGENCYBEN HÉT JÁTÉKMÓDBAN FOLYIK A HARC, MELYEKET HÁROM KATEGÓRIÁBA SOROLTAK A FEJLESZTŐK. A TESZT KÉSZÜLTEKOR ELÉRHETŐ MÓDOZATOKAT AZ ALÁBBI TÁBLÁZATBA GYŰJTÖTTÜK ÖSSZE.

SUSTAINED COMBAT:

Elhúzódó tűzharcok, mely során az erősítés (azaz újraéledés) adott időnként, de általában véges számban érkezik. Módozatai:

SKIRMISH:

A pályán három elfoglalandó kontrollpont van, illetve mindkét csapat rendelkezik egy-egy fegyverlerakattal, melyek respawnt termelnek. A feladat a három kontrollpont elfoglalása, továbbá az ellenséges depó felrobbantása. Ha mindkét csapat elveszíti a lerakatát, és elhasználják az összes újraéledési lehetőséget, a meccs Firefighttá válik (lásd lent).

STRIKE:

A támadóknak három fegyverlerakatot kell felrobbantaniuk, míg a védőknek meg kell akadályozniuk őket ebben. A slusszpoén, hogy a támadók térképén három helyett öt pontot jelölt meg a hírszerzés, így minden körben fel kell kutatniuk a depók pontos helyét. A támadók minden robbantás után plusz időt és újraéledést kapnak, míg a védők elveszítenek egyet.

PUSH:

Lineáris pontfoglalós játékmód, mely során a támadóknak három kontrollpontot kell egymás után, adott sorrendben elfoglalniuk, míg a védőknek meg kell akadályozniuk őket ebben. Bár a támadók alapból kevesebb respawnnal indulnak mint a védők, minden elfoglalt pont után plusz újraéledést kapnak, és kitolják a rendelkezésre álló köridőt is.

TACTICAL OPERATIONS:

A taktikai hadműveletek esetén csapattársaink csak a célpontok elfoglalása/felrobbantása esetén élednek újra, ezen játékmódok így még több taktikázást és összjátékot követelnek. Módozatai:

FIREFIGHT:

A térképen három ellenőrzőpont található: egy a csapatunké, egy az ellenségé, egy pedig semleges. A feladat az ellenséges csapat likvidálása, vagy az összes kontrollpont elfoglalása. Társaink kizárólag akkor élednek újra, ha a csapatunk elfoglal egy ellenőrzőpontot. Megjegyzés: Az egyjátékos Practice mód szintén ezt a játékmódot használja.

SEARCH & DESTROY:

A támadóknak két fegyverlerakatot kell felrobbantaniuk, míg a védőknek meg kell akadályozniuk őket ebben. A slusszpoén, hogy a támadók térképén kettő helyett három pontot jelöl meg a hírszerzés, így minden körben fel kell kutatniuk a depók pontos helyét. Újraéledés csak egy lerakat felrobbantása után jár, akkor viszont mindkét csapatnak!

VIP:

A klasszikus Counter-Strike-ból ismert játékmódban a védőknek egy fontos célszemélyt kell eljuttatniuk az evakuációs ponthoz, míg a támadóknak likvidálniuk kell őt, mielőtt ez megtörténne. A VIP talán a játék legkevesebbet játszott módja, nem véletlenül: itt ugyanis sokkal nagyobb szerepet játszik a szerencse, mint a többi játékmódban.

COOPERATIVE:

A kooperatív módozat jelenleg egyetlen játékmóddal rendelkezik, a Checkpointtal. A Pushra hajazó módban a feladat az MI által uralt ellenőrzőpontok sorrendben történő elfoglalása, illetve az időnként érkező MI erősítés visszaverése. Elhullott cimboráink a pontok elfoglalásakor élednek újra.

pedig a respawn jelenti: a Sustained Combat játékmódokban ugyanis adott időnként (és adott számban) éledünk újra, a Tactical Operations bevetéseknél (és a hatfős kooperatív módban) azonban csak pontfoglaláskor, vagy egy célpont megsemmisítésekor érkezik erősítés. Bár a sebzésmodell, a realisztikus ballisztika és a minimalista HUD miatt mindegyik mód összjátékot követel, a merevebb respawn miatt mégis a Tactical Operations módok adják a játék „krémjét": ott tényleg nem marketingduma a csapatjáték, az önző egyének ugyanis az egész osztagnak keresztbe tesznek, ha idejekorán hősi (?) halált halnak. Nem véletlen hát, hogy a játékosok nem díjazzák a pálya feladatait ignoráló rambókat, érdemes így odafigyelni a veteránokra, és legalább az in-game kommunikációs menüt igénybe venni a hadmozdulatok egyeztetésére. Az összejátszás már csak azért is javallott, mivel ellenfeleink kilövésében nincs dicsőség: jó helyezést az eredménytáblán csak a pálya céljainak teljesítéséért kapunk, a konkurens kibersporttársak felaprításáért nem.

SZŰKÖS JAVADALMAZÁS

Az összjátéknak a fentiek mellett még két tényező dolgozik alá: a feladatok teljesítése után kapott jutalompontok, és a program korlátozott kasztrendszere. Az előbbi voltaképp egy lájtos testreszabási rendszert hajt, a kontrollpontok elfoglalása után ugyanis ellátmánypontokat kapunk, amiből katonánk fegyverzetét és ruházatát csinosíthatjuk. Flintát

Tudjátok mi a gond az olyan távoli, füstös balhékkal? Az, ha kimaradtok belőle!

cserélhetünk, kiegészítőket (taktikai markolatot, lézer- és optikai irányzékot stb.) szerelhetünk mordályunkra, speciális lőszert rakhatunk a tárba, illetve eltérő védelmet és tárkapacitást adó taktikai mellényeket aggathatunk magunkra. A rendszer használata ellenben nem kötelező, egyrészt mert az alapfelszereléssel is remekül lehet boldogulni, másrészt pedig mert a cuccokat csak az adott meccsre oldjuk ki, amint pályát vagy szervert váltunk, ismét nulláról indulunk. Nincsenek

TIPPEK TRÜKKÖK

GONDOLKOZZ CSAPATBAN!

Bár az Insurgency meccstáblája a kiosztott gyilkokat is jelzi, akár egyetlen ellenfél leölése nélkül is az élbolyban végezhetsz, ha pontokat foglalsz és lerakatokat robbantgatsz. Gondolkozz hát csapatban, és játssz az osztagoddal! Kövesd a felettesedet, fedezd a társakat, használj mikrofont (vagy legalább a C-vel előhívható in-game kommunikációs menüt), és foglald el a pontokat!

JÁTSZD KI A KARAKTERED!

Bár fegyverlerakatot repeszgránáttal és RPG-vel is lehet robbantani, ehhez legalább kettő kell belőlük, míg C4-ből csupán egy darab. Robbanószert a biztonságiaknál csak a Demolition, Breacher és Engineer kaszt, míg a felkelőknél csak a Bomber és a Sapper cipelhet magával, ne cseréld hát le náluk a C4-est másra, mert a többi kaszt csak gránátokat használhat!

A BOMBÁK FÖLDJÉN

A biztonsági erők és a felkelők közötti aszimmetria főleg a robbanószereknél érhető tetten, ott ugyanis az amerikaiak némi előnyt élveznek. A biztonságiak által lerakott C4-est ugyanis a pálya bármely részéről felrobbanthatjuk, felkelőként viszont a bomba közelében kell maradnunk, hogy mobiltelefonos detonátorunk elvégezze a piszkos melót. Tartsd ezt észben, ha tűzijátékot csinálsz!

FIGYELD AZ ÓRÁT!

A köridős meccseknél a hátralévő időt csak a képernyő alján lévő (jelenleg meglehetősen kicsi) digitális óra jelzi, semmi más. Az Insurgency nem küld semmilyen figyelmeztetést, hogy közeledik a meccs vége, légy hát résen, és figyeld a monitor alját! Ha közeledik a kör vége, ne legyetek nyuszik, és rohanjátok le az ellenfelet – ha már elveszítitek a meccset, legalább stílusosan tegyétek.

ÁRULKODÓ FELSZERELÉS

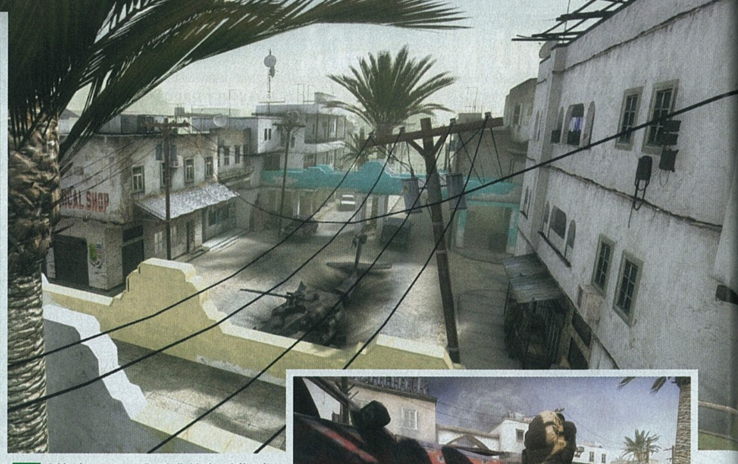
A nyomjelző lőszer, a taktikai lámpa és a lézerirányzék nagyon hasznos ketyere, de vedd figyelembe, hogy az ellenfeled könnyen kiszúrhat, ha használod ezeket! A lámpát és a lézert így csak akkor kapcsold be, ha tényleg szükséged van rájuk, nyomjelzős lőszert pedig csak addig használj, amíg be nem tudod pontosan lőni, hogy többé-kevésbé mennyi golyó csücsül a fegyvered tárában.

PATTHELYZET

A kontrollpont elfoglalásának folyamatát a villogó ikonon araszoló folyamatcsík jelzi. Amennyiben a csík az általad foglalt/védett ponton nem mozog sehová, akkor épp annyi ellenséges játékos van a ponton, mint ahányan ti vagytok, ha pedig elér a négyzet végéig, de a pont nem áll át az oldalatokra, még legalább egy ellenséges játékost ki kell füstölni a területről.

A MEGFELELŐ KALIBER

A testreszabási képernyőn speciális lőszert is vehetsz a beszerzett pontokból, melyeknek három fajtája van. A páncéltörő (AP) lövedék a golyóállót viselő ellenfelek ellen hasznos, az üreges csúcsú (HP) töltények többet sebeznek a mellényt nem viselő katonákon, a nyomjelzős (tracer) lőszer pedig a tárkapacitást jelzi (minél kevesebb töltény csücsül a tárban, annál gyakrabban villan fel).



A látvány nem egy Battlefield, de a háborús hangulat azért 100%-ban megadatik itt is!

tehát perzisztens fejlesztések, ami egyeseket zavarhat, bár szerintem a rendszer épp így jó, ahogy van, emiatt ugyanis mindenki az aktuális bevetésre fókuszálhat az egyénileg kioldható tartalmak helyett.

Hasonló korlátozások élnek a játék kasztrendszerében is: bár az Insurgencyben kilenc különböző képzettség van, szabad kasztválasztás nincs: a feladatkörök slothoz kötöttek, így minden osztályból csak annyi lehet a csapatunkban, amennyi egy rajban előfordulhat (azaz pl. 2-3 gépkarabélyos bokorugró, ugyanannyi utász, és 1-1 gépfegyveres, illetve orvlövész baka). Bár a korlátozás szokatlan, élesben mégis remekül működik, mivel ez is csapatjátékra kényszeríti az osztagot, és egyben megakadályozza, hogy a meccsek a CS-ből ismert sniperfesztiválba süllyedjenek.

HARCTÉRI HIBÁK

Az Insurgency tehát nyers és fapados, de ennek ellenére is remek élmény, az akció mégsem hibátlan, bevetéseinket ugyanis számtalan zavaró apróság tarkítja. Ezek közül minden bizonnyal a grafika a legszembetűnőbb: bár a friss Source motorral épített harcterek nem ocsmányak, így 2014 elején zavaróan statikusak, a karaktermodellek ugyanakkor nagyon kidolgozatlanok, mozgásanimációik pedig nevetségesek. A fegyvermodellek és a hangok viszont kitűnőek: előbbiek csodásan néznek ki, a fegyverropogások, robbanások és karaktereink segélykiáltásai alkotta kakofónia pedig félelmetesen élethűvé tesz minden ütésváltást. Nem mehetek el szó nélkül az irányítás mellett sem, ami remekül kézre áll, és a végletekig konfigurálható (külön egérérzékenységi csúszka van a nézelődéshez, a szemhez emeléshez és a távcsövekhez!), ezen a téren tehát van mit tanulnia az ArmA-nak az Insurgencytől.

Nem véletlenül hanyagoltam fentebb a szóló- és kooperatív mód taglalását, az azokban „virító" MI ugyanis igencsak felemás teljesítményt nyújt. Néha közvetlen közelről sem talál el minket, máskor az utca túloldaláról osztogatja géppisztollyal a fejeseket, és híján van minden taktikai érzéknek is: egyetlen stratégiája a lerohanás, az offline Practice módot így érdemes hanyagolni, azzal ugyanis nem lehet érdemben felkészülni az online meccsekre.

Végezetül ott a sebzésmodell, amely bár könyörtelen, de nem igazán realisztikus, a játékosok ugyanis nemcsak a fejre és a torzóra érkező találatok után dobják fel a talpukat, hanem 2-3 végtagra érkező lövés után is, ami azért nem valami valósághű: egy kifinomultabb területalapú sebzésszámítás, illetve a karok és lábak ellövésével járó (az ArmA-ból ismert) célzás- és mozgáshendikep azért jobban aládolgozna a ballisztikai modellnek.

UTCAHARC, AHOGY SZERETED

Meg kell követnem az NWI-t, az Insurgency ugyanis meglepően addiktív taktikai shooter lett, annak ellenére, hogy a korlátozott kasztkezelést kivéve semmi olyan nincs benne, amit ne láttam volna már valahol. Sikere talán abban rejlik, hogy pont annyira realisztikus, amennyire egy taktikai akciójátéknak lennie kell: csapatjátékra ösztönöz, ballisztikája halálos, kezelőfelülete azonban átlátható, irányítása pedig kézre áll. Bár nem tör borsot az America's Army és Red Orchestra duó alkotta konkurencia orra alá, simán felzárkózhat melléjük – 14 euróért pedig a stílus kedvelőinek vétek lenne kihagyni ezt a felkelést.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750 CPU, 4 GB RAM, SM3 kompatibilis 512 MB VGA

Könyörtelenebb, mint a CS, barátságosabb, mint az ArmA, és kőkeményen csapatjátékra ösztönöz még publikus szervereken is. A taktikai FPS-ek fogyasztóinak kötelező!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A tűzharcok élvezetesek, de könyörtelenek, a kasztok korlátozásai és a játékmenet csapatjátékra ösztönöznek, a hangeffektek pedig kitűnőek.

KONTRA

A grafika elég statikus és elavult, az animációk megmosolyogtatóak, a valósághű ballisztika pedig kiált a területalapú sebzésmodell után.

85%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/insurgency

Resident Evil 4
Ultimate HD Edition

[ÍRTA CHOCHO] Egy minden téren kiemelkedő játékot újra kiadni mindig nagy felelősség, ám a Capcom vállát nem nyomta súlyos teher a Resident Evil 4 HD esetében, lévén az előző PC-s verzió katasztrofálisra sikeredett. És hogy mi a helyzet az új kiadással? Cikkünkből kiderül!

A Resident Evil 4 egy legenda. Korszakalkotó játék, amit szinte mindenki imádott és imád mind a mai napig. A Capcom sorozata talán hanyatlásnak indult idővel (különösen a hatodik számozott felvonás, na meg az Operation: Raccoon City című mellékág sikerült botrányosan gyengére), de a Mikami Sindzsi által felépített negyedik rész nemcsak hogy megújította a harmadik epizóddal rutinba fulladó szériát, de egyben vízválasztóvá is vált, ugyanis egyszerre funkcionál túlélőhorrorként és akciójátékként. Mai a játékmenetben most nem mélyedünk el – aki több részletre kíváncsi, az nézze meg a DVD-n található videotesztet!

Szóval, a Resident Evil 4-ben már nincsenek se zombik, se Raccoon City, sőt, még Wesker, na meg az Umbrella Corporation többi gonosztevője is szabadságra ment. Helyettük a második rész főhőse (aki mellesleg sokak szerint a legjobb RE-karakter), Leon tesz egy kirándulást a vadregényes spanyol hegyek között, ahol állítólag az Egyesült Államok elnökének elrabolt lányát tartják fogva... vala-

Sokat kellett várni rá, de megérte. A Ultimate HD Edition ugyan nem hibátlan, de jobb, mint bármelyik korábbi verzió!

szemmel nézve a játéknak ugyan vannak bizarr vagy nehezen megmagyarázható tulajdonságai, de 2005-ben, kilenc évvel ezelőtt a Resident Evil 4 volt A JÁTÉK, az a program, ami még Mariónál és Zelda hercegnőnél is több GameCube-ot adott el.

MEGVALÓSULT TÖKÉLETESSÉG...

A Resident Evil 4 Ultimate HD Edition steames címe simán csak Resident Evil 4 – a Capcom bizonyára szeretné elfeledtetni a rajongókkal az első PC-s kiadást, ami már a maga idejében is vállalhatatlan volt. Az újrázás viszont bevált: miután letöltődik a kizárólag Steamen kapható RE4, szépen besimul a többi Resident Evil közé, ugyanis pontosan olyan ikont és felületet kapott, mint az ötödik és hatodik rész. A 19,99 eurós árért pedig egy, az utódoknál is jobb játékot kapunk, ám kik. Oké, nem túl hiteles, hogy a világ egyik szuperhatalma egy volt zsarut küld az első számú politikai vezető gyermekének felkutatására, ráadásul úgy, hogy egy pisztolyon és egy adóvevőn kívül semmit nem adnak neki, de hát ez egy játék, ami ráadásul nagyszerű hangulattal és később kikerekedő, kifejezetten ötletes történettel kárpótol a kezdeti butaságokért. A játékmenet egyébként távol áll széria korábbi darabjaitól, ugyanis nem egy rögzített kameraállásokkal operáló akció-kalandjátékot kapunk, hanem egy külső nézetes akcióprogramot, amit viszont átszőnek a sorozat évtizedes védjegyei. Menedzselnünk kell a tárgylistát, fegyvereket kell vásárolnunk és fejlesztenünk, lövés közben pedig nem tudunk mozogni, így a játék kicsit nehézkesnek hat az első egy órában. Idővel viszont minden fintort gerjesztő furcsaság értelmet nyer, és lassan ráébredünk, hogy a Resident Evil 4 harcrendszere, játékmenete és összetettsége egy páratlan alkotást takar.

A HUD ugyan megmosolyogtató így 2014-ben, de maga a játék kifejezetten jól néz ki HD-ben

... AMIBŐL NEM LEHET KILÉPNI

Természetesen mindez csak akkor „jön át", ha az ember megfelelő hozzáállással (tehát türelmesen, figyelembe véve a program korát) játszik a Resident Evil 4-gyel, az Ultimate HD-kiadás pedig, bár nem változtatja borrá a vizet, határozottan kellemes összképet nyújt. Az új textúrák annak ellenére is egész jók, hogy láthatóan jóval sterilebbek, mint amilyenek a GameCube-os eredetiben voltak. A grafikai funkciókat elsőre ugyan kicsit nehéz fellelni (segítünk: a Help & Options menüben vannak, ami gondosan beleolvad a háttérképbe), de miután megtaláltuk őket, több dolgot is megváltoztathatunk bennük. Beállíthatjuk például a PS2-es verzió textúráit, valamint eldönthetjük, hogy stabil 30 vagy 60 fps-sel fusson a játék. Az irányítás billentyűzettel és egérrel szimplán tökéletes, mivel viszont így a játék sokkal könnyebbnek tűnik, mint annak idején konzolon volt, azt javasoljuk, hogy az igazán hardcore arcok dugjanak rá egy Xbox 360-as irányítót a gépre. Ha minden jól megy, és a gépigény is passzol, akkor az Ultimate HD Edition az eddigi legjobb PC-s Resident Evil 4 élményt nyújtja, amilyet még a modderek sem értek el, pedig tapasztalatból mondhatjuk, hogy a lelkes rajongók nagyon igyekeztek az elmúlt években. Fontos viszont kiemelni, hogy ez az átirat sem hibátlan. Kilépni például csak Alt+F4-gyel lehet belőle, és bár ez egy közel tízéves játék esetében hihetetlenül hangozhat, még szaggatni is tud itt-ott, konfigurációtól függetlenül.

KINEK AJÁNLJUK?

Jó kérdés; a helyzet az, hogy a mai kor gamere valószínűleg már nehezen érez rá a Resident Evil 4 ritmusára, így azok, akik még nem találkoztak a programmal, csak akkor ruházzanak be rá, ha elég türelmesek ahhoz, hogy elviseljék a játék első egy órájának betanító jellegét. Azok viszont, akik konzolon már RE4-eztek, vagy találkoztak a fertelmes PC-s verzióval, tegyenek egy próbát az Ultimate HD-vel, mert ez az az átirat, amire a PC-s játékosok közel tíz éve várnak.

Nem tudom errefelé mit raknak a reggeli zabpehelybe, de ez a favágó igen fura lett tőle

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció/túlélőhorror**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,4 GHz-es processzor, 2 GB RAM, GeForce 8800 vagy Radeon HD 4850, 15 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Resident Evil 4 ma is kiváló játék, az Ultimate HD Edition pedig egy épphogy megfelelő köntös a számára.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A Resident Evil 4, mint játék, zseniális. Pont. Ja, és az új kiadás irányítása végre PC-n is kiváló.

KONTRA
Kilépni csak Alt+F4-gyel lehet, és azért lehetne még szebb ez a HD-kiadás.

85%

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az eredeti Resident Evil 4 tesztünkre az első PC-s verzióról, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/RE4

VÉRESEN, MERT ÚGY SZERETEM

[ÍRTA KREDENC] **Számára ismeretlen terepre lépett az eddig megbízható kalandgyárosként meg- és elismert Daedelic. Vajon a német csapat megállja helyét az újra divatba jött old-school szerepjátékok ingoványos talaján? Tesztünkből talán ez is kiderül.**

Bár a bevezetőhöz rögtön hozzá kell tennem, hogy a válasz nem egyszerű, mi több, ez az a műfaj, amelyben készülhet bármilyen játék, a róla szóló kritika csak szubjektív lehet. Ennek oka elsősorban az, hogy az évtizedes múlttal bíró, és évtizede kihalt, egy-két éve feltámasztott zsáner meglehetősen rigorózus sztenderdekkel bír, és ha valaki ezekhez ragaszkodik, nagy kockázatot vállal, lévén ezek a játékipari normák napjainkra megváltoztak, velük együtt pedig a játékosok elvárásai is, az ingerküszöb pedig lényegesen alacsonyabb lett. Nagy kérdőjelekkel indultam tehát neki Aventuria birodalmának, és ezek a kérdőjelek sajnos a tesztidőszak végére sem egyenesedtek ki teljesen.

Egy RPG azoknak, akik még a papíralapú, kockadobálós szerepjátékokon nőttek fel, és hasonló élményre vágynak

SZUPERHARDKÓR...

Hogy rögtön fejest ugorjak a kritikába, szemléltetve azt is, hogy mire próbáltam a fentiekben rávilágítani: a Blackguards legnagyobb erénye, és egyben legnagyobb hibája az, hogy görcsösen ragaszkodik eme sztenderdekhez, illetve az alapjául szolgáló német papír-ceruza szerepjátékhoz. Ahogy arról a 2013/12-es számunkban olvasható előzetesben már beszámoltam, a játék a Dark Eye univerzum szabályrendszerére épül, és épp az a gond vele, ami a múlt hónapban Chris a Might & Magic X: Legacy tesztjében megénekelt – sőt, egészen őszintén: gyakorlatilag a teljes anyagot bemásolhatnám ide, mert tanult kollégám szavai szinte változtatás nélkül ráhúzhatók a Daedalic alkotására is. De kezdjük az elején.

Szóval új játékot indítva létre kell hoznod egy karaktert, aki csak ember lehet, és vagy választasz a három archetípus (közelharcos, íjász, mágus) közül, vagy kreálsz magadnak egyet. Aki nem akar egy mindenhez konyító, de semmihez sem értő figurát, jobb, ha utóbbira szavaz – és ekkor zuhan nyakába az a kása, amit eddig kerülgettem, és végre elétek önthetek: a rettentően bonyolult szerepjátékrendszer. A karakterlap öt oldalon át ezernyi lehetőséget kínál: alapértékek, fegyveres és „sima" képzettségek, mágiák, speciális képességek halmazáról van szó, ahol minden összefügg mindennel, egészen zavarba ejtő szinergiákat és pókhálószerű mátrixot alkotva. Van például tizenegyféle alapérték (vitalitás, támadás, kitérés, sebesség stb.), ám ezeket csak közvetve növelheted az attribútumok változtatásával; van, amelyik egy értéket növel, van, amelyik ötöt, és például a speciális képességeket csak akkor tanulhatod meg, ha egy vagy több alapértéket egy adott szintre emelsz. A fegyveres képzettségek le vannak bontva típusokra, így előre el kell döntened, hogy mondjuk kardokkal vagy vívópengékkel, hagyományos vagy számszeríjakkal fog hősöd nyomulni, ezért nem elég, ha a kétkezes fegyverekre gyúrsz rá, igazából csak akkor fog „működni" az embered, ha megfelelő fegyveres tudás birtokába kerül – és amennyiben a zúzófegyverek mellé teszed a voksod, hiába találsz egy remek pallost, azzal nem tudsz úgy dolgozni, mint egy jókora pöröllyel. És akkor még nem is beszéltünk az ellenségek kő-papír-olló rendszeréről; például a csontvázakat nem tudod szúrófegyverrel sebezni, így azért nem baj, ha van ütőszerszám a kard mellett (és ezért kell íjászodat felszerelned „blunt" típusú vesszőkkel is).

Mindez talán még nem is lenne akkora gond, ha a játék a napjainkban szokásos fejlődési rendszert követné, tehát XP-gyűjtés, adott értéket elérve szintlépés, egy-két pont szétosztása ide vagy oda. Nos, ilyen itt nincs. Az elvégzett küldetésekért, sikeres csatákért változó mennyiségű Adventure Point (AP) jár, amelyeket bármikor elkölthetsz – ha mersz. Mert bizony érzésem szerint ez a legnagyobb visszahúzó erő: annyi lehetősége van az egyszeri játékosnak, hogy könnyen elbizonytalanodik; látja, hogy van

ADATOK

KIADÓ **Daedalic Entertainment**

FEJLESZTŐ **Daedalic Entertainment**

MŰFAJ **taktikai szerepjáték**

MULTI **nincs**

INFO

A Blackguards 2014. január 22-én jelent meg a Steamen, ahol 39,99 euróért lehet bezsákolni. Az Amazonon ugyanennyit kérnek érte, de dollárban – vásárlás előtt tehát mindenképp érdemes körülnézni a weben.

A harc hatszögletű egységekre osztott pályán, körökre osztva zajlik, kemény szabályok szerint

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HARCOS? ZÚZZ!

Ha közelharcost indítasz, a Two-Handed Bashing Weapons a legjobb választás, ennek szintjét mielőbb húzd fel 14-re (a csúszka a jobb oldalon legyen). Célod a Hammer Blow spéci képesség megtanulása, ez a játék egyik legerősebb támadása. Ezen kívül a Body Control és a Willpower is tápolandó, az első fejezet végére minimum 8-ra. Az első városban megvásárolható Neethan Axe pedig kiváló kezdőfegyver.

ÍJÁSZ? TRIPLÁZZ!

Az íjász legjobb spéci támadása a Triple Shot (ha meg is mérgezed a vesszőket, eléggé OP), passzívban a Dodge 3, illetve a Master Archer, és persze az íj talentjét húzd fel 16-ra. A 8-as Willpower itt is jó, ha pedig a Warcraftot feltolod 18-ra, a fegyverváltásra nem megy el egy teljes kör, ami az íjásznál életmentő lehet; érdemes az alaptalenteket is behúzni (Streetwise, Survival, Animal Lore).

MÁGUS? TÁMOGASS!

Mágusként buffold embereidet a következőkkel: Move as the Lightning (18), Hawkeye Marksmanship (13), Standfast Catlike (18), Fastness of Body (13), gyógyításra Balm of Healing (13) és Clarum Purum (18), az ellenfélre mehet a Corpofesso Aching Limbs (18) debuff. Extra támadásra jó az Ignifaxius Burst of Flame (8), spécinek Astral Regen I-III, illetve Astral Mastery. A Dodge 2 nála sem butaság...

ITT AZ ELSŐ DLC!

A Daedalic sem akart lemaradni a trendekről, így március 4-én kiadta a Blackguards első DLC-jét, Untold Legends címmel. Ennek főhőse Takate, a moha nép ifjú harcosa, akit megaláztak, majd rabszolgaként az arénába vetettek meghalni, de túlélte. A férfiú bosszúra szomjasan csatlakozik kompániádhoz, és elvezeti őket Aventuria déli részébe, ahol az esőerdők mélyén vérszomjas szörnyek lesnek az utazókra. A 4 euróba kerülő (a korai hozzáférésű Contributor Edition megvásárlóinak ingyenes) pakk hét új küldetést, négy új fegyvert, tíz új csatahelyszínt és 25 friss nótát tartalmaz.

Ha már két patkány képes kikészíteni a teljes partit, akkor vajon mi történik, ha tűzokádó krokodilokkal találkozunk? Ide kötélidegek kellenek!

egy képesség, ami tök jól hangzik, csak ahhoz kell 500 AP, de vajon hol találkozol majd a mesterrel, aki azt megtanítja neked (mert a spéci trükköket csak így sajátíthatod el), és addig akkor egy adott értéket, illetve az ahhoz tartozó négy attribútumot növeld? Esetleg egy talentumot húzz fel magasabb szintre (ami akkor lesz 2. szintű, ha 8. szintre húzod – remélem, ez tiszta...), sajátíts el egy passzív képességet, netán a fegyveres képzettséget srófold feljebb, és mivel ezen belül is lehet támadásra vagy védekezésre fókuszálni, akkor mi felé menj el? A megoldás minderre nyilván az, ha előveszel egy papírlapot, és szépen megtervezed a karakteredet, gondosan elolvasva és értelmezve a lehetőségeket, bónuszokat, figyelve a szinergiákra. Aki az ilyesmiben szívesen elmerül, az nyilván értékeli majd mindezt, aki nem, és félő, hogy ők vannak többen, könnyen elanyátlanodik és hamar elveszti a lelkesedését. Sajnos (vagy nem, ez ugye ismét jellem- és ízlésfüggő) a játék nem nagyon fogja az ember kezét, itt tényleg minden rád van bízva. A kalandtérképen szabadon mozoghatsz, eldöntheted, a több rendelkezésre álló küldetés közül melyiket vállalod be – persze nem árt előtte menteni, mert ha egy olyanba ugrasz, amihez még kevés vagy, akkor nincs visszaút, és ha egy harc elején jut eszedbe, hogy nem szerelted fel hőseidet életitallal, íjászodat nyílvesszővel, vagy nem költötted el az időközben felhalmozott AP-t, akkor csúnya és gyors véget ér a portyád. Mert a Blackguards bizony minden téren hardcore, ezt nem árt figyelembe venni, észben tartani, és a lépten-nyomon bekapott rettentő maflások során magad elé motyogni.

...IGÉNYESEBBEKNEK

Tudom, hogy a fentiekben a Blackguards egyetlen aspektusára koncentráltam, de érzésem szerint ez az, amivel a legtöbb játékosnak gondja lesz, és ami leginkább eltér a mai trendektől. A többi hozza a jó átlagot: van egy sötét sztori árulással meg a hagyományos „darkosabb" (értsd: annyira azért mégsem sötét) fantasy klisékkel, plusz valóban súlyozott döntéshelyzetekkel (ami egy második, az elszúrt karakterfejlesztés miatt, „tanuljunk saját hibáinkból" felkiáltással elindított, 20-30 órás végigjátszás esetén jól jöhet), egy csomó kedves csirkefogó, akit felfogadhatsz magad mellé (igaz, az előzetesben bűnözőkről volt szó, de mondom, ez inkább szürke, mint „dark"), hogy onnantól az ő sok ezer AP-jük elköltése és felszereléssel való ellátása is a te nyakadba zúduljon, rengeteg dialógus, statikus, de csinosan megrajzolt városok, ahol gyógyulhatsz, kereskedhetsz és missziókat vehetsz fel, no meg rengeteg harc. Ezek külön képernyőn zajlanak, körökre osztva, hatszögmezőkön, és szintén az átlagot hozzák; a stílusból adódó repetitív jelleget itt az eltérő, interaktív tereptárgyak oldják, illetve pár érdekesebb megoldás – hozzáadva persze a kockadobálás miatti frusztrációt, amikor három támadásodból három nem talál, mert csak... A körítés nem különösebben izgalmas, a látvány nagyjából rendben van, a zene kissé monoton (oké, nekem néhol az idegeimre ment, de ez legyen az én problémám), és a szinkronhangok között is van pár tévedés, de ez, a kellemes köntössel együtt azért a Daedelic korábbi munkáit ismerők számára nem újdonság (itt elsősorban a Dark Eye kalandokra, azaz a Chains of Satinav / Memoria tandemre tessék gondolni).

Ha szabad így fogalmaznom tehát: a Blackguards egy „elitista" alkotás, amely a játékosok azon szűk rétegének készült, akiknek már az óvodában is nyolc oldalú dobókocka volt a jele, esténként ezeroldalas szabálykönyveket lapozgatva merülnek álomba. A többiek viszont jobb, ha elkerülik, mert nehéz lenne nekik elmagyarázni, hogy mi abban az élvezetes, ha marcona hősökből álló seregüket újra és újra, fél perc alatt véres masszává alázza két patkány. (Na jó, búcsúzóul elárulom: a patkányburger, fél óra, egy halom idegsejt jóvátehetetlen károsodása és néhány ősz hajszál múlva. Véresen, mert úgy szeretjük.)

ÉRTÉKELÉS

]{REDENC

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 4 GB RAM, nVidia GeForce 8600 GT vagy ATI Radeon HD 2600 XT VGA, 20 GB HDD

Ha meg akarod tudni, hol lakik a hardcore taktikai RPG-k istene, a Blackguards a te játékod. Ha a játékosok maradék 98%-ához tartozol, rossz hírem van....

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **72%**

PRO
A harcok nehezek, a karakterfejlesztés összetetten bonyolult.

KONTRA
A harcok nehezek, a karakterfejlesztés összetetten bonyolult.

72%

A CSATATÉR KINCSEI

A második városban, Wobranban van egy koldus a hídnál. Ha pénzt adsz neki, majd rákérdezel a „battlefield"-re, kapsz egy mellékküldetést, pontosabban egy pályát, ahol egy csapat banditával kell megmérkőznöd. Fontos, hogy MIKÖZBEN velük harcolsz, egy embered járja körül a kincsesládákat és nyissa ki őket – ha így teszel, a meccs végén rengeteg arany és felszerelés kerül a birtokodba!

TANULD MEG A KEZELÉST

Sajnos a játék eléggé hamar túllép az oktatásodon, így fontos, hogy megbarátkozz a kezelés furcsaságaival. Mivel a pályákat nem lehet forgatni, nagy barátod lesz az egérgörgő, ezzel ugyanis a kamerát nemcsak emeled, de döntöd is, így jobban beláthatod a terepet. A V gomb is hasznos, ezzel tudod felvillantani az interaktív pontokat. És még valami: F5, gyorsmentés (F9 a visszatöltés). Használd. Sokat.

AZOK A NEHÉZ PÁNCÉLOK

A játék egyik sajátossága, hogy az összfelszerelésbe a viselt holmik is beszámítanak, és ha túllépéd a teherbíró képességedet, büntetést kapsz (Encumbrance, -1 parry minden páratlan, -1 dodge, -1 attack minden páros pontra). Kerüld hát a heavy armort (hacsak nem vásárolod meg az Armor Use 3 passzívot harcosodnak). Amúgy az első fejezet végén, Neethában megvehető Lamellar Armor remek választás!

TERVEZZ ELŐRE!

Mindig figyelj oda a képességek alapkövetelményére! Hiába van meg az AP például mágusodnak a Regeneration Masteryre, ha a Charisma értéke 15, ehhez pedig 18 kell. A tippek elején említett Hammer Blow és Triple Shot alapkövetelménye főleg összetett (három attribútumnak is el kell érnie a megfelelő szintet), így fontos, hogy ezeket teljesítsd, mire eljutsz az adott tanítóhoz a harmadik fejezetben.

IT'S OVER JOHNNY!

RAMBO®
THE VIDEO GAME

[ÍRTA WILSON] **Két és fél évtized után visszatért a videojátékok világába az akciófilmek koronázatlan királya. Nem ez lesz minden idők legmaradandóbb, legkiválóbb adaptációja, de annyira borzalmas se lett, mint az átlagos filmfeldolgozások.**

Baj van azzal a világgal, ahol a 71-et taposó Harrison Fordot kell leporolni az új Star Wars trilógia bevezetéséhez és az Indiana Jones filmszéria feltámasztásához, és ahol Sylvester Stallone ötödször is magára ölti John Rambo gúnyáját, megint megfogadva, hogy ez a harc lesz az utolsó. Ó, azok a csodás nyolcvanas és kilencvenes évek: a véget nem érő viták arról, hogy az angolt egyformán törő Stallone és Schwarzenegger közül ki a jobb akcióhős, és a felejthetetlen, másfél órás akciófilmek végeláthatatlan dömpingjében való fürdőzés. Ez volt az a korszak, amikor az akció akciót jelentett, és nem a jegyeladások maximalizálása érdekében kiherélt színjátékot, vér, igazi ütésváltás, és persze tökös beszólások nélkül. Ezek az idők elmúltak, de az akkori hősök neve még ma is ismert. Ki tudná elfelejteni a csendes amerikai kisvárost terrorizáló, majd Vietnamot és Afganisztánt is kipucoló Rambót, az embert, aki csak ritkán húzott bármit is a meztelen felsőtestére, az embert, akit senki se tudott megállítani.

ADATOK

KIADÓ
Reef Entertainment

FEJLESZTŐ
Teyon

MŰFAJ
rail shooter

MULTI
offline kétfős kooperatív

INFO

A Rambo: The Video Game 2014. február 24-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra. A PC-s verzió digitális változata 37 euróért vásárolható meg a Steam áruházában.

A régi szép idők, mikor Afganisztánba még nem terroristákra jártak vadászni az amerikaiak, hanem a tálibokat segítették az oroszok ellen...

MÁSODIK ESÉLY

A teljesen ismeretlen, lengyel nemzetiségű Teyon stúdió és az angol Reef Entertainment emlékezetében például egészen biztosan ott volt Stallone kultikus karaktere és a hozzá kapcsolódó franchise, amely máig megmagyarázhatatlan módon alig kapott feldolgozást, hiába ihlette egymaga a nyolcvanas és kilencvenes évek összes akciójátékát. Rambo-játék utoljára 26 évvel ezelőtt jelent meg, átemelve a Rambo III eseményeit, így éppen itt volt az ideje annak, hogy valaki leporolja a nyugdíjba vonult exkatona emlékét, és visszahozza a köztudatba.

Sok forgatókönyv alapján történhetett volna meg a visszatérés, de a Reef valami egészen furcsa elképzelés mellett tette le a voksát: az új Rambo-játék eredetileg Kinect-exkluzív shooter lett volna, amelyben a játékos kizárólag a kezét használva menetel végig az első három film cselekményén. Ezzel csak két probléma volt: a Kinect a pontatlansága és gyenge játékai miatt azonnal beleállt a földbe, a Games Conventionre kiállított verzió pedig annyira borzalmas volt, hogy rögtön az expó viccévé vált, így amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan el is tűnt... hogy aztán bő másfél éves késéssel jelenjen meg, Kinect-támogatás nélkül, multiplatform rail shooterként.

APRÓT ELŐ

De mi a fene az a rail shooter? A játéktermekből gyökerező akciójáték, ahol műanyag fegyverekkel kellett a képernyőn megjelenő rosszfiúkat halomra lőni. A műfaj a játéktermekkel párhuzamosan halt ki a köztudatból, és mára minimum egy generáció nőtt fel anélkül, hogy akár fogalmuk lenne a fénypisztolyos játékokról. A Rambóhoz persze nem kell műanyag fegyver, és még csak apróra éhes gépekhez sem kell elvándorolni hozzá. A PC-re, PS3-ra és X360-ra egyaránt kiadott adaptáció mind az egér-billentyűzet párossal, mind egy kontrollerrel elboldogul, és az irányítás betanulása sem okozhat problémát. Mivel a mozgás, a helyszínváltás teljesen automatikus, ezért szó szerint csak célozni és lőni kell – sokat, rengeteget, többet, mint a teljes Rambo-életmű során valaha.

ZSUGORÍTOTT VILÁGMEGMENTÉS

Ugye mindenki emlékszik arra, hogy az első Rambo-filmben mindössze egy ember halt meg, az is egy szerencsétlen baleset folyamán? Na, ezzel szemben itt már az első percekben vagy 200 vietkongot kell lepuffantani az eseményeket felvezető prológusban, és a helyzet később csak súlyosbodik. Az utolsó, afganisztáni fejezetben már egy kisebb országot kell kiirtani, természetesen csak azért, hogy a demokrácia az akkor még

A LEGJOBB FÉNYPISZTOLYOS JÁTÉKOK

VIRTUA COP 2

Habár PC-re csak kétéves késéssel jelent meg, ez senkit nem érdekelt, mégpedig azért nem, mert a Virtua Cop 2 mind a mai napig műfajának egyik legfantasztikusabb játéka. Bár az általa használt 3D-technológia felett annyira eljárt az idő, hogy a látványvilágát már egy kvarcóra is elő tudná állítani, a kiváló helyszínek, a hangulatos tűzpárbajok miatt ma is legalább annyira élvezetes megmenteni városát a rosszfiúktól, mint a megjelenés idején!

HOUSE OF THE DEAD-SOROZAT

A Virtua Cop sikere után 1996-ban elindított, mind a mai napig aktív House of the Dead-sorozat neve gyakorlatilag egybeforrt a fénypisztolyos játékok műfajával. A széria a csúcsot szintén a második epizóddal érte el: az 1998-as, a magyar játéktermeket is meghódító epizódban Velence került a démonok uralma alá, amit természetesen csak és kizárólag két titkos ügynök, és egy egész hadseregnek elegendő lőszermennyiség tudott megmenteni.

DEAD SPACE EXTRACTION

Kiadása előtt senki se gondolta volna, hogy a Dead Space Extraction értékelhető, vállalható játék lesz, hiszen a kiváló akció-horror előzménye máig megmagyarázhatatlan módon Wii-s, ráadásul fénypisztolyos játék lett. Csakhogy a Visceral Games mindent bedobott: az Extraction nemcsak hogy kiváló lett, de remek története, pazarul felépített hangulata, és remek fegyverarzenálja miatt igazi klasszikus vált belőle.

„Nem értem, mi a bajotok. Én még verébre is 50-es kaliberrel vadászom, nem hogy helikopterre!"

szövetségesnek tartott tálibokhoz is eljusson. Az, hogy ennyire sok az ellenfél, persze egyáltalán nem baj, ez a műfaj velejárója, és tökéletesen beleillik a Rambo-imidzsbe, még úgy is, ha a filmekben azért nem volt ennyire túlsúlyban az erőszak. A trilógia feldolgozása persze nem teljes, sőt, az első epizód esetében kifejezetten nevetséges, hisz a játékba kizárólag az akciójelenetek kerültek be, abból pedig úgy kettő volt a 93 percnyi Rambo: First Blood alatt, így végig olyan, mintha egy gyorsított felvételt nézne az ember, amiből kivágták az összes drámát, érzelmet, mondanivalót: még maguk a szereplők is csak a legkultikusabb soraikat dünnyögik el, aztán mennek a dolgukra. Az sem segít a beleélésen, hogy az eredeti hangsávhoz való ragaszkodás miatt szinte minden átvezető videó monóban szól, a hozzájuk megálmodott jelenetsorok pedig csapnivalóak. A karaktermodellek az első Deus Ex epizód szintjén mozog-

A Rambo nem katasztrofálisan rossz, csak a helyén kell kezelni. A rail shooterek között egy korrekt közepest ér!

nak, a tömörítés pedig annyira erős, hogy az embernek az az érzése, egy 640x480-as felvételt lát, kihúzva a képernyőre.

A Rambo-játék persze nem erről szól, és nem is ezért érdemes megvenni, hanem az élményért. A gyatra eszközök ellenére tökéletesen sikerült megragadni a hangulatot: a vietnami börtöntábor, az afganisztáni erőd, a washingtoni álmos kisváros és az azt körbeölelő erdő pont olyan színvilágban pompázik, mint a vásznakon, és az össztűzbe besétáló, beugró, beguruló ellenfelek is pont úgy festenek. Arról pedig igazán nem tehetnek, hogy buták, mint a föld, hiszen egyetlen feladatuk van: meghalni. Ezt tökéletesen el is látják, ey fejlövéstől szinte azonnal, a testre mért találatoktól pedig idővel fognak padlót, természetesen tömegesen, hiszen minden egyes képernyőre minimum egy kisebb csapatnyi orosz, vietnami vagy amerikai rosszfiú jut.

IT'S OVER JOHNNY!

Az, hogy hol fúródik beléjük a golyó, természetesen nem mindegy, a műfaj egyik alappillére, a pontozás itt is a helyén van. A legnehezebben kivitelezhető találatok adják a legtöbb pontot, de számít, hogy mikor találták el utoljára az ellenfelek, hogy mennyire hatékonyan sikerül a fegyverek újratöltése (amit a Gears of Wartól sikerült kölcsönözni, vagyis egy körcikkely adott pontját kell eltalálni az extra töltényhez, az ezen kívül eső rész pedig az eszköz beragadásával jár), de a robbanó hordók kilyuggatása is beleszámít a végső értékelésbe.

A pontok maximalizálására nemcsak azért van szükség, hogy a ranglistán minél előkelőbb helyet sikerüljön megcsípni, hanem a műfajjal járó szavatosság miatt is. A három film feldolgozása úgy 2,5 óra alatt tudható le, és nincs extra fejezet, se titkos pálya. Kizárólag challenge-ek teljesíthetők (például ne ölj meg egy bizonyos karaktert egy adott pályán, vagy csak AK-t használj), melyek extra fegyvereket nyitnak meg, és persze van egy képernyős kooperatív mód is (nagyon élvezetes, azt leszámítva, hogy sem ellenfélből nem lesz több, sem a sebzésük nem nő meg), de ennyi, ezenfelül semmi más nem vár ránk, ami a 10.000 forintot nyaldosó árazás mellett azért erős túlzás.

Ráadásul Rambo nem éppen a legszebb formáját hozza. Természetesen össze sem hasonlítható napjaink sokkal nagyobb büdzséből gazdálkodó játékaival, a Crysis 3 mellé állítva például egyenesen nevetséges, hogy mennyire eljárt a kor az itt használt lengyel technológia felett. Trautmant ugyan sikerült eltalálni, de Rambo csak minimálisan emlékeztet Stallonéra, a többi főgonosz pedig teljesen máshogy néz ki a filmekhez képest. Érthetetlen, hogy miért pont rajtuk kellett spórolni, hiszen az alakításukért kapott pénzből biztos nem gazdagodtak meg, de nyilván ennek is megvan a maga (licenccel kapcsolatos) jogi magyarázata.

Teljesen ronda és élvezhetetlen lenne a Rambo-játék? Egyáltalán nem, vannak olyan pillanatai, amikor kifejezetten tetszetős, de ebben a stílusban azért már láttunk jobbat is. A feleslegesen beerőszakolt, gombnyomogatós quick time eventeket is el lehetett volna felejteni, és kaphatott volna nagyobb hangsúlyt, a sok extrát (több tapasztalati pontot, életerőt, sebzést, lőszert) biztosító, perkeket és skilleket egyaránt használó fejlődési rendszer, nem beszélve a slendrián kooperatív módról és az extra tartalom hiányáról. Viszont a Rambo-játék még így is kategóriákkal jobb lett, mint amilyen a kinectes eredeti volt, vagy mint amit sokak számára a trailerek sugalltak. Néha pedig az is elég, ha valami szimplán élvezetes!

„Fáj a nyakad? Gyere, kiroppantom neked és máris sokkal jobban leszel. Higgy nekem!"

AMIT NEM BIZTOS, HOGY TUDTÁL A RAMBO FILMEKRŐL

Az első filmben, az erdőben talált vászonruha nem kellék volt: a stáb tényleg ott, a fák között találta.

Teasle seriff a vietnami háború miatt utálta Rambót: ő az elfeledett, koreai háborúban szolgált, amiért fele annyi elismerést sem kapott az emberektől.

A First Blood alapjául szolgáló könyvben Rambo nem éli túl az eseményeket: Trautman ezredes végez vele.

A második film forgatókönyvét a legendás James Cameron írta: a Terminator előkészületei elhúzódtak, ő unatkozott, és a Rambo 2 mellett a második Alien-filmet is papírra vetette.

A Rambo 2 a sorozat egyetlen Oscar-díjra jelölt filmje.

A második filmben Rambo összesen 57 embert ölt meg.

ÉRTÉKELÉS

WILSON

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,8 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800, Radeon 3870 vagy Intel HD 4400 VGA, 8 GB HDD

Nem ez a fénypisztolyos játékok csúcsa, de a Rambo-hangulatot tökéletesen hozza, és a több száz ellenfél leölése is teljesen élvezetesre sikerült.

GRAFIKA: **45%**
HANG: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Kiváló hangulat, pörgős játékmenet, Rambo.

KONTRA

Csúnya, rövid, az átvezető videók borzalmasak, és tartalomból is kevés van.

60%

VIDEO

VÁGJUNK BELE!

Ha kíváncsi vagy a Rambóról készített „Ezzel játszunk" videóra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/rambo

A VALÓSÁG KÉRDÉSE LÉNYEGTELEN

JAZZPUNK

[ÍRTA FLYNN] A Jazzpunk már most jó eséllyel pályázik az év legviccesebb játéka címre. Azt ugyan nehéz eldönteni, hogy mi játszunk-e vele, vagy a szoftver velünk, de ez nem is fontos annyira: a szórakozás garantált, a röhögés túladagolásának veszélye erősen fennáll.

Képzelj el egy szürreális játékot, ami grafikai megoldások terén leginkább azt álmodja meg, hogy mit csinálna Michel Gondry, ha pszichedelikus időutazásra indulna egy eldugott berlini dzsesszklubba a hatvanas évek végén. A történet a hidegháború idején játszódik, és egy titkos ügynököt alakítva kell ipari kémkedést folytatnunk, sokszor a mátrix lehetetlen meghackelésével, aminek eredményeként összefolyik a valóság és a virtualitás, egyfajta paranoid, Philip K. Dick-i rémálmot eredményezve. S végül, de nem utolsósorban képzeld el, hogy ezt az egészet a Monty Python stílusában mesélik el neked, állandóan kiforgatva és viccet csinálva mindenből. Ha mindez megvan, és fel tudod dolgozni a sokkhatást, akkor a Jazzpunkot neked találták ki: imádni fogod, apróbb hibái ellenére is.

A torontói Necrophone Games – valójában két lelkes fejlesztő – első komolyabb játékának minősülő Jazzpunk gyönyörű művészeti tervezést követve rántja be a játékost egy meglehetősen valószerűtlen történetbe, amiben különböző műfajok találkoznak egymással. Míg a látványt tekintve egyértelműen egy ötven évvel ezelőtt megálmodott, hipermodern futurisztikus világban kalandozunk (a helyszínek élénk színkavalkádja és már-már koncepciótlannak tűnő alkalmazása az idősebb gamerek körében bizonyára édes nosztalgiával idézi fel az első No One Lives Forever†), addig a történet szerint információt és technológiát kell a küldetések során megszereznünk, az esetek többségében rettentő kretén módon.

JAMES BOND ESETE A SPURIVAL

Nem derül ki sok abból, hogy kik vagyunk és kinek dolgozunk. A Jazzpunk alapvetően az „itt és most"-ra helyezi a hangsúlyt, avagy a pályákra és azok minél részletesebb felfedezésére. A belső nézetből történő kalandozás kivételes esetektől eltekintve ritkán jelent többet puszta mászkálásnál és megfigyelésnél. A küldetések legfontosabb – ám ki nem mondott – célja az, hogy a játékos végigmenjen a történeten, ebből adódóan pedig nemhogy meghalni nem lehet, de különösebben elakadni sem. Talán pár szituációban nem egyértelmű azonnal, hogy mit kell csinálni, de ilyenkor a közeli karakterek általában elejtenek valamiféle megjegyzést, vagy vizuális formában kapunk segítséget (ennek egyik gyakori formája, hogy váratlanul valamilyen kreatív üzenet jelenik meg a képernyőn).

Barangolásaink során számos érdekes jelenetben találjuk magunkat, és ezek igazából nem szólnak másról, mint popkulturális ismereteink lépten-nyomon történő próbatételéről. A fejlesztők bátran figurázzák ki James Bondot és úgy en bloc az egész hidegháborút, de vannak ennél sokkal merészebb paródiák is. A legbrutálisabb dolog bizonyára a Wedding Quake nevű minijáték, amit valahol félúton szerezhetünk meg: a játékos egy tortának álcázott szimstim segítségével a Quake 3 világában találja magát, csak éppen a gépfegyver egy emeletes torta, a rakétavető robbanó rózsákat tüzel egy vázából, a dupla csövű pedig egy pezsgősüveg helyettesíti, aminek dugója ezméletlenül nagyokat és fájdalmasakat tud pukkanni.

POLYBLANK59 A LEGNAGYOBB SZERELMEM

A fentiekben, vagy jobban mondva, a fentieken kívül az az igazán elismerésre méltó, hogy a Jazzpunk merészen kísérletezve, eredményesen mutat túl a hivatkozásain, nem azokból akar folyamatosan megélni. A fejlesztők ügyesen csempésznek eredetiséget az ismert dolgok közé: több helyszín is kifejezetten emlékezetes, az elszórt tárgyak pedig szórakoztatóak. Olykor emiatt egyébként gondolkodóba is eshetünk, hogy mennyire nevezhető videojátéknak a Jazzpunk a szó klasszikus értelmében véve, hiszen sokkal inkább az a helyzet, hogy egy képtelen történetre fűz fel egy rakás különböző utalást a nyugati popkultúra elmúlt negyven-ötven évéből, és ezeken vezeti végig a játékost. Természetesen minél több dolgot tudunk, és minél több mindent veszünk észre, annál élvezetesebb a jelenetek közötti barangolás. Ez ugyanakkor talán a játék egyetlen igazi hibája is. Aki ugyanis nem mozog otthonosan ezekben a világokban, az valószínűleg sok poénról lemarad.

A felhőtlen szórakozást azonban mégis leginkább az ár teheti próbára, ugyanis a kasszánál hagyandó 14 euró kissé meredek. A Jazzpunk nem egy hosszú program; még ráérősebb tököléssel sem nyújt többet bő két óránál, igaz, az újrajátszhatósági faktora jelentős. S azért nagyon nagy piros pont jár, hogy a Wedding Quake-et a megszerzése után bármikor játszhatjuk a főmenüből: még hetekkel később is tökéletes agyzsibbasztás tíz percben egy fárasztó nap után.

Ha bírod az abszurd humort és a jó sztorikat, illetve nem bánod, ha egy játék nem is valódi játék, akkor zsákold be!

ADATOK

KIADÓ
Adult Swim

FEJLESZTŐ
Necrophone Games

MŰFAJ
interaktív paródia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MBA VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Rövid, de annál izgalmasabb. A Jazzpunk minden, amit a hetvenes évek alternatív sci-fi/kémes/humoros világából megőriztünk, és jól érzi magát videojátékként is. Így maradnak fenn klassz dolgok az utókor számára.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

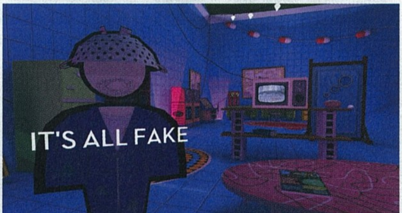
Kémkedés, Philip K. Dick és a Mátrix briliáns paródiája, hangulatos külsővel.

KONTRA

Nagyon rövid, de cserébe nem annyira olcsó.

81%

Nincs hidegháború nagy piros telefonok nélkül. Forró vonal – már ha értitek, mire gondolok...



Emeletes torta alakú gépfegyver a Quake-utánérzés pályákon? Hát lehet ezt nem imádni?

GYÁSZOS VISSZARÚGÁS
REKOIL

[ÍRTA JOHNBART] **A Plastic Piranha első (és egyben talán utolsó) játékát van miért savazni, egy jelentős pozitívumot viszont nem lehet elvitatni tőle: tökéletes elrettentő példája annak, hogy milyen NE legyen egy kompetitív online FPS.**

A találóan csak Rekoil névre hallgató internetes hentelde ugyanis nevéhez hűen erősen visszarúg, az így keltett tompa fájdalomban viszont a gyanútlan játékosok mellett a fejlesztők és a kiadó is osztozik, majd egy hónappal a program megjelenése után ugyanis írd és mondd, már senki sem játszik vele, ami egy kizárólag online FPS-nél egyet jelent a totális bukással. Váratlan csavar ez, elvégre egy több expón is demózott, eSport-kompatibilisnek szánt lövöldéről van szó – mégis mivel lőtte hát akkor ilyen ocsmányul lábon magát a Rekoil?

EGYBŐL A LECSÓBA

A válasz a totális fantáziátlanság és az egy pixelre jutó bugok kellemetlen elegyében rejlik – ne szaladjunk viszont rögtön a zárótűzbe, először inkább nézzük meg, hogy miről is szól(t) a játék! A Rekoil egy kizárólag interneten játszható online FPS, amit a kora 2000-es évek slágerlövöldéi előtt fejet hajtó retró shooternek szántak. Pörgős arcade arénaharcról van tehát szó, ami az Unreal Tournamenttől a játékmódok zömét, míg a Counter-Strike-tól a kortárs arzenált és mozgáskultúrát csente el, bár egyiket sem különösebben eredeti módon, a kínálat ugyanis mindkét téren a már unalomig ismert elemekből áll. A játékmódok így a szokásos Deathmatch (DM) – Team DM – CTF – King of the Hill tengely mentén mozognak (egyedül a Crysis 3 Hunter módjára hajazó Rekondite tűnik ki a tömegből), de az arzenál sem sokkal eredetibb: a flinták a jól ismert darabok (AK-74, MP5, AWP, Desert Eagle stb.) közül kerülnek ki, amiket hat ismerős kaszt (gépkarabélyos Assault, közelharcos Shotgunner, géppisztolyos Recon stb.) között oszt szét a játék.

DÉJA VU AZ ARÉNÁBAN

A bevetések az ihletforrásokhoz hasonlóan a lényegre szorítkoznak: belépünk egy szerverre, kasztot választunk, holmi perkök meg egyéb flancok nélkül szórjuk az ólmot, majd a meccs végén megcsodáljuk az eredménytáblát, illetve felkészülünk a következő körre. Ennyi. Nincsenek kioldható tartalmak (még achievementek sem), nincs összesített statisztika a teljesítményünkről (úgymint K/D arány, pontosság stb.), meg amúgy egyáltalán semmiféle jutalom (még az adott körön belül sem), ami további harcra ösztönözné az embert – még fegyvert sem kell vásárolnunk, mindegyik alapból elérhető az összes kaszthoz. Önmagában ez persze nem lenne probléma, ha maguk a meccsek élvezetesek lennének (a pár oldallal odébb tesztelt Insurgency is hasonlóan spártai, mégis jó játék), a fejlesztők azonban még ezt a végletekig lecsupaszított múltidézőt sem voltak képesek játszhatóan tálalni.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Plastic Piranha

MŰFAJ
online FPS

MULTI
24 fős kompetitív

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2,6 GHz-es processzor, 2 GB RAM, GeForce 8800GT vagy ATi Radeon HD3870 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Bugokban gazdag középszerű online FPS, amire csak azért fogunk emlékezni, mert egy hónappal a megjelenése után már szó szerint senki sem játszott vele.

GRAFIKA:	**55%**
HANG:	**40%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**44%**

PRO

Ha nagy ritkán találunk egy nem üres szervert, el lehet lövöldözni vele.

KONTRA

A játék teljesen kihalt, ami a fantáziátlan és kiegyensúlyozatlan játékmenetet elnézve nem csoda.

45%

Itt épp egy ponttal vezettünk, bár sokat nem kellett tenni érte, mert egyedül voltunk a szerveren

A fejlesztőknek igen nagy lehetett az önbizalma, ha azt hitték, hogy ezzel a játékkal labdába rúghatnak a piacon

NÉMA SZERVEREK

Kezdjük ott, hogy a Rekoil teljesen kiegyensúlyozatlan, a rengeteg fegyver ugyanis merő humbug: az azonos kategóriájú flinták között nincs észlelhető eltérés, egyes lövés mellett pedig a karabélyok közel ugyanolyan pontosak, mint a távcsöves puskák. Nem meglepő hát, hogy szinte mindenki Assault vagy Sniper bőrbe bújva osztja a fejeseket, a többi kaszt meg ritka, mint a fehér kóla: Rocketeerből pl. konkrétan egyet sem láttam, ami mondjuk nem meglepő, mivel a pisztolya mellett csak egy ArmA-san ormótlan RPG-t cipel, amihez összesen négy rakéta jár. Mindez egy CS-tempójú lövöldében.

Technikailag sem sokkal jobb viszont a helyzet: dacára az Unreal Engine 3 motornak, a látvány steril, az animációk olcsó hatásúak, fegyverválasztáskor állandóan tölt a játék, a karakter- és pályadizájn fantáziátlan, és ha ez nem lenne elég, tobzódnak is a nevetséges hibákban (úgymint fényhíd-effekt a roncsautóknál, vagy vízcsobogáshang a száraz kanálisban). A netkód tekintetében kicsivel jobb a helyzet: az online szerverekhez gyorsan és stabilan csatlakozik a játék, az viszont elég zavaró, hogy old school shooter dacára a játék csak online dedikált szervereket támogat: nem indíthatunk listen servert, nincs LAN-támogatás, de botokkal támogatott offline mód sem.

Ha pedig mindez nem lenne elég, ott a kegyelemdöfés, azaz a nem létező online közösség. A játék ugyanis bő egy hónapja borzalmas állapotban került a Steamre, ami pár hét alatt szó szerint mindenkit elűzött. Bár a gyors post-release patchek mostanra játszhatóbb állapotba hozták a Rekoilt, a játékostábor nem evett meszet, és nem tért vissza, a teszt alatt és a cikk írásakor így átlag 3-4 ember volt csak egyszerre online, és ők is csak TDM-et toltak. Ennél halottabb nem is lehetne egy online FPS, és ez a legfőbb ok, amiért senkinek sem ajánljuk a játékot; elvégre miért adnál ki 14 eurót egy olyan multiplayer-only shooterért, amiben aztán tök egyedül rohangálsz az online szervereken?

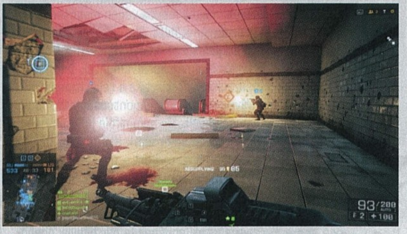
Ismeritek azt a remek érzést, mikor végre lecsaptok valakire egy játékban? Nos, a Rekoilban ez tízszer jobb, hiszen alig találni ellenfeleket a pályákon...

INDUL A MÁSODIK ROHAM

BATTLEFIELD 4 – SECOND ASSAULT

[ÍRTA CHRIS] **A régi szép időknek állít emléket a Battlefield 4, hiszen négy klasszikus pályával és maroknyi újítással „csábít” a második DLC-csomag. Ráadásul a bugok száma is jelentősen csökkent, és még levolutiont is kaptunk. Ugyan mi kell még? Mehetünk vissza battlefieldezni!**

Sokat hangoztatott frázis, hogy régen minden jobb volt. Volt ugye flopimeghajtónk, ami hatalmas királyság volt! Pár éve még jelentek meg repülőgép-szimulátoraink, és persze volt a Quake 3-unk, aminek a nyomába sem érhet a Counter-Strike. De ha már itt tartunk, a CS: Global Offensive sem lesz soha olyan jó, mint az eredeti. Továbbá a BF4 előtt is minden jobb volt. A harmadik részben például olyan szuper pályák voltak, mint a Caspian Border, a Metro vagy a Firestorm, és ami a legfontosabb: nem volt ennyi programhiba. Nos, jó hírünk van! Mielőtt teljes uninstallra ítélnétek a Battlefield 4-et, jó, ha tudjátok, hogy megérkezett a második DLC-csomag, amiben négy klasszikus pályán tehetünk lóporszagú körutazást!



● A Metro névre hallgató pályát sokan imádták, és sokan gyűlölték. Mindegy melyik csoportba tartozol, a felújított verziót így is, úgy is érdemes kipróbálni.

NA, MI A PÁLYA?

2013 novemberében jöttek az első izgalmasabb információk a Second Assaultról, konkrétan négy szuper Battlefield 3 pályát ígért nekünk a svéd fejlesztőcsapat. Bevett szokás ez, a Gulf of Oman vagy a Wake Island térképek nevei valószínűleg ismerősen csengenek még azok számára is, akik csak felületesen kísérik figyelemmel a Battlefield-sorozat körüli eseményeket, hiszen sokadszorra melegítik őket újra a fejlesztők. Hasonló a helyzet most is, kedvenc Battlefield 3-as térképeink ugyanis új köntösben térnek vissza.

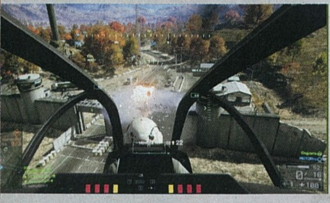
Az első a Caspian Border, amely tökéletesen kialakított szakaszainak köszönhetően egyaránt kedvez a gyalogos és a járműves csatározásoknak. A pálya közepén elhelyezkedő domb tetejének birtoklása kulcsfontosságú mindkét csapat számára, a környező erdős területeken, valamint utakon és pusztaságokon pedig folyamatosan dúl a látványos háborúsdi. A Second Assault különlegessége itt azonnal megmutatkozik, a készítők ugyanis nemcsak átmásolták az eredeti környezetet a negyedik részbe, hanem alaposan felfrissítve nyújtják át nekünk a korábbról ismerős helyszínt. A táj elrendezésén látszik, hogy hónapokkal járunk a Battlefield 3 háborúja után. A határvonalon lévő kerítést hatalmas betonfalra cserélték, már csak komoly biztonsági rendszereken keresztül juthatunk át, a rádiótorony pedig még mindig romokban pihen valahol az alfa ellenőrzőpont környékén. Megjelent továbbá egy újabb óriási torony az egyik domb tetején, innen vígan lövöldözhetnek a sasszemű orvlövészek, a fák lombjai pedig sárgán árulkodnak az aktuális évszakról.

ADATOK

KIADÓ	**Electronic Arts**
FEJLESZTŐ	**DICE**
MŰFAJ	**online FPS**
MULTI	**64 + 2 fős kompetitív**

INFO

A Second Assault a BF4 második DLC-je, amely önmagában is megvásárolható az Origin boltjában 15 euróért, de most is érdemesebb megvenni a Premium tagságot (9.990 Ft), ami az SA mellett tartalmazza a China Risingot és a jövőben érkező kiegészítőket is.



Hasonló változásokat fedezhetünk fel a többi három pályán is. A Firestorm színvilága teljesen megváltozott, kihalt és fakó lett, valamint az építkezések is befejeződtek, a hatalmas darukat új területekre irányították át. Mindenki kedvenc dühöngője, az Operation Metro is új útvonalakkal bővült, melyeknek köszönhetően még több irányból közelíthetnek egymás puskacsöve felé a játékosok, valamint a térkép közepén lévő lift is használhatóvá vált. Végezetül pedig megkaptuk a Gulf of Oman felújított változatát (eredetileg a BF2-ben bukkant fel először), ami még ennyi év után is eszméletlenül izgalmas színpada a battlefieldes csatározásoknak.

LEVOLUUUTIOOOOON!

A négy új térkép igazi pikantériája viszont az, hogy nemcsak új pályaelemekkel gazdagították őket a fejlesztők, de a Battlefield 4 egyik legnagyobb királyságát is aktívan beépítették a régi helyszínekbe, azaz mindegyiken van levolution! Az előző DLC, a China Rising után ez különösen nagy öröm, hiszen annak pályáin még egy árva lámpát sem lehetett felkapcsolni, a Second Assault levolution trükkjei viszont már szép számban kápráztatják el a látványra és változatosságra kiéhezett közönséget. Felemelhetjük vagy leereszthetjük a barikádot a Caspian Borderen, liftezhetünk a torony közepén, és bezárhatjuk a biztonsági redőnyt a határvonalon felhúzott őrtornyok mindegyikében (egészen addig, amíg egy tankkal le nem rombolják azokat). A Firestormon is dübörög az élet: hatalmas lángcsóvák csapnak ki a pálya közepén álló torony szellőzőiből, amin gyakran orvlövészek tanyáznak. Ledönthetővé váltak a daruk, lángol az egész környék, a földön

A Second Assault sem tartalmaz túl sok újdonságot, de a felújított pályák miatt mégis nagyon megéri beszerezni.

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a Battlefield 4-ről írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/bf4

SECOND ASSAULT FELADATOK (ASSIGNMENTS)

A Battlefield 4 egyik legérdekesebb kihívásait az úgynevezett assignmentek, azaz feladatok teljesítése jelenti, melyekből a Second Assault érkezésével is kaptunk pár újat. Lássuk most szép sorban ezeket!

FIRE STARTER
KÖVETELMÉNYEK:
– Gyűjts 5 tüzet a Second Assaultban.

JUTALOM:
3 db Fire Starter festés

DEAD STOP
KÖVETELMÉNYEK:
– 1 Shotgun Ribbon
– Engedd le, vagy emeld fel a Caspian Borderen az egyik rámpát.

JUTALOM:
DAO-12 fegyver

EXPRESS TRAIN
KÖVETELMÉNYEK:
– 1 Assault Rifle Ribbon
– 2 Kill Assist Ribbon
– Szerezz 10 killt a Metro pályán.

JUTALOM:
F2000 fegyver

CO-PILOT
KÖVETELMÉNYEK:
– Tölts 10 percet helikopterben.
– Szerezz 10 Squad Repairt.

JUTALOM:
AS VAL fegyver

DUST DEVIL
KÖVETELMÉNYEK:
– 1 Anti Vehilce Ribbon
– Pusztíts el 5 járművet a Gulf of Oman pályán.

JUTALOM:
M6-E4 fegyver

EAGLE'S NEST
KÖVETELMÉNYEK:
– 1 Sniper Ribbon
– Egy meccs alatt ölj meg 5 játékost a Caspian vagy a Firestorm pályán lévő tornyok egyikéből.

JUTALOM:
GOL Magnum fegyver

AIR MAIL
KÖVETELMÉNYEK:
– Juttass el egy zászlót cipelő játékost helikopterrel valameddig, és szerezzetek belőle pontot.

JUTALOM:
DPM6 festés

SCORCHED
KÖVETELMÉNYEK:
– Ölj meg valakit a Firestorm pályán található tornyok egyikén a szelepek kiengedésével.

JUTALOM:
Extra Crispy dögcédula

RE-MASTERED
KÖVETELMÉNYEK:
– Ölj meg 25-25 játékost a következő fegyverekkel: M60-E4, F2000, DAO-12, AS VAL, GOL Magnum.

JUTALOM:
Trade Master dögcédula

PERFECT LANDING
KÖVETELMÉNYEK:
– Játssz 10 órát az SA pályáin.
– Csinálj egy 10-es kill-streak sorozatot.
– Ess rá az egyik torony tetejére a Caspian Border vagy a Firestorm pályán.

JUTALOM:
Jump Master dögcédula

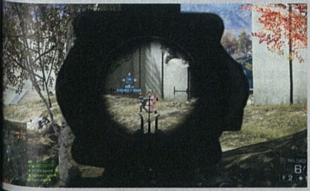
lévő olajfoltokon pedig sokszor életveszélyes átgyalogolni. Viszont a leglátványosabb dinamikus játékelem a Gulf of Oman pályán felbukkanó homokvihar, ami nagyjából a mérkőzés indítása utáni ötödik percben tör ki, és teljesen lecsökkenti a látótávolságot, valamint tompítja a hallásunkat. Bár tény, hogy alapból mi sem voltunk elájulva a levolution által nyújtott extráktól, ám ezeken a pályákon már sokkal jobban érezhető, hogy ez a játékelem mennyi pluszt adott a Battlefield-sorozatnak.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

A Second Assault megjelenésével – szokás szerint – nemcsak új hadszíntereket, de új fegyvereket is kapunk. Sajnos az „új" jelzőt ezúttal is muszáj idézőjelbe tenni, ugyanis hasonlóan a China Risinghoz, most is csak a harmadik rész legnépszerűbb mordályait markolhatjuk újra. Megkapjuk a DAO-12-es sorozatlövő sörétest, az F2000-es gépkarabélyt, az M60-as könnyűgéppuskát, a hangtompítós AS VAL-t, illetve a mesterlövészek egyik nem túl népszerű gyilkolóeszközét, a GOL Magnumot. E fegyvereket nem azonnal, hanem bizonyos feladatok teljesítése után szerezhetjük meg, melyekről részletes listát készítettünk nektek cikkünk mellé. Viszonylag könnyen teljesíthető tennivalókról van szó, bár a „lőjünk le öt játékost a Caspian vagy a Firestorm pályákon található tornyok egyikéről" valószínűleg csak az egészen elvetemültek számára jelenthet szórakozást. Apropó feladatok! Nem tudjuk, melyik okostojás fejéből pattant ki az a kihívás, melynek célja, hogy a játékosok ejtőernyővel landoljanak az említett tornyok tetején, de nem volt túl jó ötlet, ugyanis ennek köszönhetően az első 10-15 vadászgépet csakis olyan „bolondok" emelik fel a földről, akik ezt próbálják teljesíteni – nagyjából 20 százalékos sikerrel. Az égből potyogó és oszlopnak csapódó ejtőernyősök hada leginkább egy tavaszi pitypangmezőre emlékeztet, annyi különbséggel, hogy ennek látványa kevésbé melengeti szívünket. Az új fegyverek és kihívások mellé visszakaptuk még a CTF játékmódot is, ami nagyjából olyan élményt nyújt, mintha vajazókéssel próbálnánk meg körmöt vágni. Ez a játékmód már a BF3-ban sem volt túl népszerű az öncélú vagy megmozdulni képtelen játékosok tömegei miatt, úgyhogy a kipróbálását most is csak a legerősebb idegzetűeknek ajánljuk. Persze a játékmód ettől még jó, nem a készítők hibája, hogy a vásárlók nem képesek felnőni hozzá, csak megfelelő hozzáállás híján egyáltalán nem érezzük a módozat fontosságát és értékét.

MEGÉRI A PREMIUM

Minden nyavalygásunk ellenére azért elmondhatjuk, hogy jóval nagyobb örömmel forgattuk fegyvereinket a Second Assaultban, mint az alapjátékban vagy a China Risingban. Bár ezúttal különösebb extrák nélküli csomagot kaptunk, a négy klasszikus pálya olyan magával ragadó és felülmúlhatatlan játékélménnyel ajándékozott meg minket, amihez foghatót már nagyon rég nem éreztünk. A Second Assault tehát egy értékes kiegészítőcsomag, nagy kár, hogy a Battlefield franchise-t még mindig beárnyékolja a negyedik rész nem túl zökkenőmentes startja. Azok viszont, akik az elmúlt hónapok alatt hanyagolták a játékot, jól teszik, ha most újra előveszik a programot, és belekóstolnak az új pályákba. Hibák szerencsére már alig-alig akadnak, a Second Assault pedig remekül feledteti minden korábbi bánatunkat.



Már a Firestorm sem a régi, de legalább meg lehet sütni a tornyokra felmerészkedő ellenfeleket!

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

C2D 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 vagy nVidia Geforce 8800 GT 512 MB VGA, 30 GB HDD

Bár a négy pályán kívül túl sok minden nem szól a Second Assault megvásárlása mellett, mégis bátran ajánljuk mindenkinek. Levolutionnel tényleg minden jobb.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A négy új, levolutionnel felturbózott pálya egészen kiválóra sikerült. A Caspian Bordert képtelenség megunni.

KONTRA

A fegyverek feloldásához szükséges feladatok némelyike egészen idióta mutatványokra készteti a játékosokat.

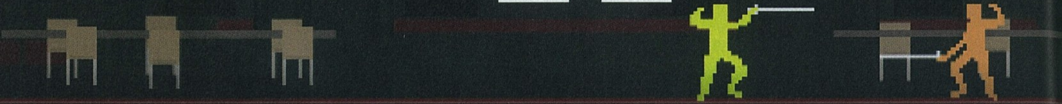
85%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/battlefield4

Nidhogg

MÉSZ, MÉSZ, MEGHALSZ



[ÍRTA MIGUEL] **Három évig készült a világ legegyszerűbb grafikájával ellátott kardpárbaj-szimulátor. Észvesztő sebesség, gondolati szinten cikázó stratégia, és a győztest felfaló óriáskígyó – ez a Nidhogg.**

Van egy halom sport, amit ha az ember néz, nem érti pontosan, mi történik. Nem az, hogy nem élvezed, amit látsz, csak az agyad egyszerűen nem képes úgy elfogadni a dolgokat, mint mondjuk, amikor azt nézed, ahogy valaki mosogat vagy könyvet lapoz. Például a síugrás: emberek baromi magasról lecsúsznak, de onnan ám, ahol te az életedért könyörögnél még kikötözve is, aztán a végén repülnek száznál több métert, és lehuppannak. Vagy a vívás, aminél a kardok cikázásánál már csak azt nehezebb megérteni, miért az kapta a pontot, aki. És van a Nidhogg.

EGY TALÁLAT AZ ÉLET

A Nidhogg alapvetően vívásszimulátor, a lehető legegyszerűbb módon kivitelezve és némi idiotizmussal megbolondítva. Két pálcikaember vív meg egymással, az egyiket mi irányítjuk, a másikat vagy a gép, vagy a mellettünk ülő haver, vagy az online ellenfél. Összesen hat gombot használunk, ezzel változtatunk helyet, ugrunk, állítjuk be azt, milyen magasan tartjuk a pengét, mikor támadunk, illetve ezek kombinációiból jönnek ki az olyan specialitások, mint hogy elhajítjuk a kardot, vagy épp gurulásból szúrjuk tökön az ellenfelet. A penge fel-le mozgatása jó arra is, hogy kiüssük a másik kezéből a pengét, ami nagyban megkönnyíti a dolgot, bár a fegyvertelen ember simán agyonüthet minket puszta kézzel is.

A grafika kőkorszaki és összesen csak négy pálya van, de ha ráérzel a játék zsenialitására, akkor nehéz lesz lerakni.

Az idiotizmus abból jön, hogy az oldalnézetes harcban minden, karddal ejtett találat végzetes, mindegy, hogy a térdünk ér hozzá ugrás közben a másik fegyveréhez, vagy homlokkal rohanunk bele a kard rosszabbik végébe, így is, úgy is meghalunk, a nyertes meg futhat a következő képernyőre. Néhány másodperc után az előbb elhullott vesztes feltámad (kis szerencsével pont úgy, hogy a másik belefusson a pengébe), és mehet tovább a harc. Az győz, akinek a folyamatos győzelmek után sikerül eljutni az utolsó képernyőre valamelyik irányban, és bele tud ugrani a szakadékba, hogy feláldozza magát a furcsa emberevő kígyónak.

● A játék három évig készült, de tuti, hogy nem a karaktermodellek megrajzolása tartott ennyi ideig.

Igen, ez nem úgy hangzik, mintha életed játéka lenne. Mondjuk nem is úgy néz ki, utoljára a C64-es Forbidden Forest volt ilyen szép. Viszont ha leülsz vele játszani, megérted, miben rejlik a dolog zsenialitása. Mármint kell majd nagyjából fél óra, míg az agyad neuronhálózata felveszi a Nidhogg ritmusát, mert ez a cucc gyors; mire kigondolsz valamit, már rég pont egy karddal több van a mellkasodban annál, mint amenynyi az élettel még összeegyeztethető.

CSAK A HAVEROKKAL

Már a gép ellen küzdeni is baromi szórakoztató, bár az ember egy idő után nem vidám lesz, hanem frusztrált (amíg rá nem érez arra a módszerre, amivel tízből hétszer át tudja ejteni a gépet). Eggyel viccesebb, amikor a neten játszol, élő ember ellen, főleg, ha ismerős az illető. A frusztráció poénforrássá változik, az idegességből fakadó káromkodásokból röhögés lesz, és egyszer csak azt veszed észre, hogy azért nem játszol jól, mert artikulátlanul röhögsz az egészen. És ami még ennél is jobb: amikor egy billentyűzeten osztozva mérkőzöl meg valakivel, aki a valóságban is melletted ül, és egymás vállát lökdösve próbáljátok legyőzni a másikat csak azért, hogy a végén csukafejest ugorjatok egy kígyó szájába. De persze itt még nincs vége, észre sem veszed, és már újra is kezditek, és közben folyamatosan azon gondolkozol, milyen ócska és alattomos trükkel tudnád kinyírni az ellenfeledet. Itt nincs lovagiasság, nincs fair play.

ADATOK

KIADÓ
Messhof

FEJLESZTŐ
Messhof

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
kétfős (netes és helyi)

GÉPIGÉNY

1,2 GHz processzor, 512 MB RAM, DirectX 8-as VGA, 32 MB VRAM, 175 MB szabad hely

ÉRTÉKELÉS

A gép ellen hamar unalmassá válik (vagy mert mindig kikapsz, vagy mert mindig nyersz), de a haverok ellen a neten, vagy egymás mellett ülve megcsap a zsenialitás szele.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

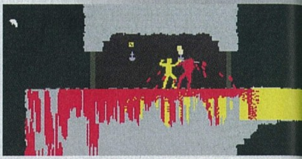
PRO

Gyors, egyszerű és valóban szórakoztató, nincs semmi agyonbonyolítva vagy túldíszítve.

KONTRA

Ha nem akciósan vesszük, azért az eredeti ár sok négy pályáért meg egyetlen (jó) ötletért.

85%



● És akkor jön egy hatalmas egyszarvú kígyó, egy pillanat alatt felzabál, ami azt jelenti, hogy győztél.

Persze túlzás lenne állítani, hogy a Nidhoggnak nincsenek hibái. A játékmenet egyszerű, mint a tükörtojás, viszont a gép elleni harcot hamar meg lehet unni. Az emberi interakció sokat segít a multiban, így a játék élettartamát egyértelműen az adja meg, hány családtagodat és barátodat tudod rászoktatni a kardpárbajokra. Azt sem lehet mondani, hogy a Nidhogg megér minden reáldozott centet, mert 15 dollárért ez a tartalom igazából kevés. Összesen négy pálya van, ezekből kettő jó, kettő felejtős. Azért is furcsa ez, mert a készítő Mark „Messhof" Essen három évet kotlott a végeredmény felett, és ezt sem a művészien pixeles grafika, sem a helyenként valóban ötletes, de minimalista pályaelemek nem magyarázzák. Sőt, még az akció ritmusát követő, amúgy tényleg hangulatos, a jó nevű Daedalus (Alfred Darlington) által szerzett zene sem.

Szóval 15 dollár túl sok érte. Szerencsére a Nidhogg potenciális Steam Sale- és Humble Bundle-jelölt, az ilyen akciók keretében nagyjából 5 dollár az, amit már nyugodtan odaadhattok érte. ●

ÖSSZEOMLOTT VÉDELEM

LINE OF DEFENSE TACTICS

TACTICAL ADVANTAGE

[ÍRTA MAHMUD] **Odavagy a taktikai játékokért, de sorra érnek a csalódások? Túl könnyű volt az XCOM, az új Jagged Alliance pedig egyenesen szentségtörés? Nos, akkor tégy egy próbát a 3000AD aktuális „remekművével", és ezek a rossz élmények garantáltan megszépülnek majd...**

A játék nem szép, de legalább sötét van. Jól lehet taktikázni. Legalábbis Sam Fisher nekünk ezt mondta...

A mérföldes címmel megvert Line Of Defense Tactics – Tactical Advantage ugyanis messze alulmúlja még a nem létező elvárásainkat is, így hát – bár nem szokásom – engedjétek meg, hogy a továbbiakban egyszerűen leLODozzam a floridai fejlesztők játéknak csúfolt lehúzását.

ÜZLETI STRATÉGIA

Ám mielőtt derékig belegázolnánk a LOD sűrű posványába, még mindig a címnél maradva nem árt tisztázni egyet s mást. Talán vannak köztetek, akiknek ismerősen cseng az itt lerövidített három szó, ez azonban csak két dolgot jelenthet: vagy ti is a 3000AD-nél dolgoztok, vagy valaki egy pisztolyt a tarkótoknak szegezve kényszerített, hogy jelentkezzetek a játék bétájára. Utóbbi esetben fogadjátok legőszintébb együttérzésemet, ám így már biztosan rájöttetek, hogy ez a LOD nem ugyanaz a LOD. A fejlesztők műhelyében ugyanis készül egy azonos névre keresztelt, a félrevezető alcímet nélkülöző MMOG, tesztünk alanya pedig voltaképp nem más, mint holmi kedvcsináló ehhez a nagy(nak szánt) dobáshoz. Az univerzum, a háttértörténet és a tekintélyes fegyverarzenál tehát közös, a játékmenet azonban merőben eltérő, hiszen a LOD egy felülnézetes taktikai lövölde, mely legnagyobb szerencsétlenségére nem PC-re íródott...

VONALZÓ HADMŰVELET

Igen, jól sejtitek, egy portról van szó, méghozzá a rosszabbik fajtából. Mindez már a puritán menüben nyilvánvalóvá válik a skálázhatóság és egyes beállítások szinte teljes hiánya miatt, a legfájóbb mélyütés azonban az irányítás bemutatásánál éri a játékost. Történt ugyanis, hogy a 3000AD fejesei valamiért úgy gondolták, az iOS-re és Androidra írt rendszer tökéletesen működik majd PC-n is, sőt, az előzetes videók alapján kifejezetten büszkék erre a roppant kreatív megoldásra. Az persze vitathatatlan, hogy az így nyújtott élmény még a sokat látott taktikai veteránoknak is újszerű, ám sajnos nem kompenzál azért a hajmennyiségért, amitől kínunkban nyüszítve szabadítjuk meg magunkat az egyébként nyúlfarknyi kampány során.

Mintha csak egy érintőképernyőt kezelnénk, maroknyi csapatunkat és járműveinket vonalhúzogatással irányítjuk, amihez nyomva kell tartanunk a bal egérgombot. El lehet tehát felejteni mindent, amit az utóbbi húsz év RTS-eiben megszoktunk, de végül is ki kíváncsi már manapság az olyan begyepesedett sémákra, mint a „bal klikk kijelöl, jobb klikk mozgat" páros? Persze akadnak még vaskalapos zsémbelődők, akik valamiért nem fogékonyak az efféle újításokra, de szerencsére nekik sem kell aggódniuk, hiszen a LOD a billentyűzet-egér kombináción kívül a híresen jól működő körmenükkel is irányítható.

A rengeteg zseniális innováció mellett a 3000AD-nél azért nem feledkeztek meg teljesen a műfaj alapjairól, így a küldetések során rendkívül fontos a helyes fedezékhasználat, és az ellenfelek taktikus, körültekintő becserkészése. Ám mivel a kihívást mégsem szerették volna feláldozni a hagyomány oltárán, egységeink néha önkényesen kirohannak a tűzvonalba, és nyíltan semmibe veszik elkeseredett parancsainkat. Ami pedig a becserkészést illeti, a floridai srácok tisztában voltak vele, hogy sok játékos jobban kedveli a fair tűzharcokat, ezért a LOD tizenhat pályája bárminemű sunnyogás nélkül is remekül teljesíthető, kiküszöbölve a felesleges izgalmakat és a nem kívánatos változatosságot.

A LOD pont annyira esélyes az „Év karaktermodellje" díjra, mint egy „Év játéka" nevezésre

FEJET LE, FEDEZÉKBE!

Persze kinek kell változatosság, ha már egyébként is megannyi bug színesíti az összképet? Velem például megesett, hogy miután felélesztettem csapatom egyik legtehetségesebb Master Chief-imitátorát, az készségesen teljesítette utolsó parancsomat, ami történetesen egy gránát elhajítása volt. Igen ám, csakhogy rövid kényszerpihenője alatt a megcélzott ellenséget lekaszálták életképesebb társai, mi több, épp az értük járó tapasztalati pontokat zsákolták be a holttestek fölött. Ez persze a legkevésbé sem zavarta kötelességtudatos hősünket, aki egy éles rikkantással (és az említett gránáttal) gyorsan véget vetett a kis sziesztának.

Az ehhez hasonló pillanatok felbecsülhetetlen hangulatát csak fokozza a mindenféle fantáziát és eredetiséget nélkülöző pályatervezés, az érdektelen történet és a lapos grafika. A feloldható fegyverek és képességek viszonylag magas száma pedig hiába dicséretes, ha mindez végső soron csak felesleges sallang, hiszen a küldetések többsége különösebb taktikázás, sőt, fedezékhasználat nélkül is teljesíthető. Maradjunk tehát annyiban, hogy a LOD valószínűleg nem sok eséllyel pályázik az „Év játéka" címre, ám az, aki ezek után képes érte huszonhárom eurót fizetni, minden további nélkül megérdemli az „Év balekja" kitüntetést...

ADATOK

KIADÓ
3000AD

FEJLESZTŐ
3000AD

MŰFAJ
akció / stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nevetséges próbálkozás a taktikai műfajban, a végeredmény pedig inkább nevezhető túlárazott promóciós csomagnak, mint épkézláb játéknak.

GRAFIKA: **58%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **35%**

PRO

Számos egyedi fegyver és felszerelés, az űrhajó- és lépegetővezetés csempész némi változatosságot a programba.

KONTRA

Katasztrofális irányítás és rengeteg elbaltázott lehetőség, csapnivaló mesterséges intelligencia és érdektelen körítés.

42%

AZ IGAZI VISSZATÉRÉS

SHADOWRUN DRAGONFALL

[ÍRTA MAHMUD] **„Berlin az árnyvadászok városa, barátom – az itteni éjszakánál nincs sötétebb!" A robbanás fénye teljesen elvakít, és érzem, ahogy beszakad a dobhártyám, Monika magabiztos hangja mégis tovább visszhangzik a fejemben. Ha tudná, mekkorát tévedett...**

Esetlenül tápászkodok fel a hideg aszfaltról, de esélyem sincs körbenézni – Eiger acélos fogása szorul a karomra, és magával ránt a főkapu felé. A látásom lassan kitisztul, és leolvasok néhány szitokszót az engem vonszoló troll szájáról, de a fülem sípolását csak a fegyverdörgés tudja elnyomni. Talán fél perc sem telik el, mire a szürke furgonhoz érünk, mégis minden lépés egy örökkévalóságnak tűnik a körülöttünk forrongó pokolban. A GMC Bulldog ajtaja végül kivágódik, és előbukkan Dietrich tetovált arca – tekintetem csak egy pillanatra találkozik a sámánéval, mielőtt Eiger valósággal behajít a csomagtérbe. A motor szinte azonnal életre kel, és a kordont átszakítva magunk mögött hagyjuk a lángoló martalékot, ami pár perce még egy Renraku ipartelep volt.

A zötyögő padlón fekve, mint egy gyorsított felvétel, az egész akció átfut a fejemen: a behatolás, a generátorterem, és Eiger szakadatlan morgása a riasztók miatt. A fenébe is, igaza volt... Zihálva fordulok a hátamra, hogy megpróbáljak felülni, de a kezem mozdulatlanná dermed egy forró tócsában. Lucky fekszik mellettem a saját vérében, arcán egy utolsó, néma sikollyal. A látvány azonnal kijózanít. Eszembe jut a sámán pillantása, és csak most értem meg a belőle sugárzó fájdalmat. Megmondtam, főnök – dörmögi végül egy hang a volán mögül. Nem sok szabály van ebben a szakmában, de mi megszegtük a legfontosabbat. Bármi történjék is...

● **Az új Shadowrun játék – akárcsak az elődje – inkább hangulatos, mintsem szép, de a szerepjáték-elemek bőven kárpótolnak a kissé elmaradott látványért**

SOSE KEZDJ SÁRKÁNNYAL!

Ahogy azonban a cím is sejteti, a Shadowrun Returns kiegészítőjében mi éppen erre vállalkozunk majd, és sárkánytűz ide vagy oda, az árnyvadászat még sosem volt ilyen szórakoztató! A kételkedők tehát megnyugodhatnak: az eredetileg Berlin DLC-ként bejelentett Dragonfallra a sorozatos csúszások ellenére is megérte várni, hiszen a Harebrained Schemes csapata egy olyan szerepjátékot tett le az asztalra, mely valóban méltó a neki otthont adó univerzumhoz.

ADATOK

KIADÓ
Harebrained Schemes

FEJLESZTŐ
Harebrained Schemes

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A Shadowrun: Dragonfall 2014. február 27-én jelent meg, kizárólag PC-re, digitális formában. A játék a Steamen vásárolható meg 14 euróért, de az alapjáték is szükséges hozzá.

Ami a történetet illeti, a seattle-i srácok még a Returnsben látottaknál is magasabbra tették azt a bizonyos lécet, bár ez a sztori felütése alapján korántsem nyilvánvaló. Frissen kreált hősünkkel az anarchista Berlinben járunk (az év ezúttal is 2054), és egy régi árnyvadász barátunk, Monika csapatához szegődve épp az esedékes rutinbevetésre készülünk. Ahogy azonban az lenni szokott, a legegyszerűbb melókból sülnek ki a legnagyobb katasztrófák, és mire észbe kapunk, Monika halott, nekünk pedig menekülnünk kell egy föld alatti bunker kelepcéjéből. S mivel jobblétre szenderült barátunk ránk testálta a vezető szerepét, a továbbiakban a mi feladatunk lesz botcsinálta társaink dirigálása, hogy sikerre vigyük az általuk áhított bosszúhadjáratot.

Annyi tehát biztos, hogy az első játékórák során nem fulladunk majd bele az eredetiségbe, hiszen a Dragonfall látványosan épít az évtizedes Shadowrun-klisékre. A sztori zsenialitása azonban éppen ebben rejlik, és lépésről lépésre kell rájönnünk, hogy sokáig csak a felszínt kapargattuk. Fokozatosan megnyíló társaink bizony mind emlékezetes karakterek gyakran megrendítő háttértörténettel, mi több, még a mezei mellékszereplőkhöz is képesek leszünk hozzánőni négy-öt beszélgetés után. A teljesség kedvéért természetesen fordulatokban sem lesz hiány, és bár ezek egy része már a címből kikövetkeztethető, a játék még a legnagyobb spekulánsoknak is bőven tartogat meglepetést.

A KARMA HÁLÓJÁBAN

A történet legmeghatározóbb eleme ugyanakkor nem a fordulatosság, hanem az a tény, hogy immár tényleges beleszólásunk van az eseményekbe. Az alapjáték egyik legfájóbb hibája a linearitás volt, ugyanis hiába választhattunk számos opció közül a párbeszédek során, ez a „döntés" szinte sosem adott új irányt a cselekménynek. Nos, a Dragonfallban szó sincs efféle

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Shadowrun Returns tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/shadowrun-returns

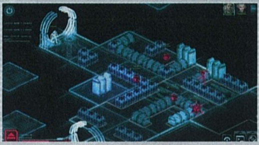
HATÁROK NÉLKÜL

A szó tágabb értelmében természetesen nem a Dragonfall az első Shadowrun-kiegészítő, hiszen a beépített szerkesztőnek hála rengeteg rajongói mod és expanzió került fel a Steam Workshopra. Ezek közül a legnépszerűbb a Southwind által hegesztett (és folyamatosan bővített) Shadowrun Unlimited, melyben lényegében megkapjuk azt a nyílt világot, amit sok rajongó hiányol a hivatalos kampányokból. Az Unlimitedben szabadon választhatjuk meg kapcsolatainkat, munkáinkat és társainkat, a vállalatok és a törvény keze elől menekülve pedig több bázist és rejtekhelyet kialakíthatunk. Minden árnyvadász álma, nem igaz?

megkötésekről: a fejlesztők olyannyira megszívlelték a rajongói kritikákat, hogy minden egyes küldetésen belefutunk majd néhány útelágazásba, ahol igenis számít az aktuális helyzetre adott válaszunk. Az előttünk álló dilemmák ráadásul kellően összetettek ahhoz, hogy a döntés ne legyen egyszerű, és szinte sosincs morálisan kifogástalan, ha úgy tetszik „jó" megoldás.

Ez a játékmeneti újítás persze tökéletesen harmonizál a Shadowrun sajátos, komor világával, melyben veszélyesen elmosódnak a határok jó és rossz, transzcendens és valós lények, illetve ember és gép között. Berlin bűntől szennyes betondzsungelében bizony a legönzetlenebb hős is eltévelyedhet, és előbb végzi hullazsákban, mint a kapualjakban kéregető BTL-függők. Ez a város tehát még Seattle-nél mocskosabb, de előbb-utóbb minden tiltakozásunk ellenére az otthonunkká válik.

Az ezzel járó érzelmi kötődés később sokat segít a döntéshozatalban (és abban, hogy mely küldetéseket vállaljuk el), a gyakorlatban azonban sokkal fontosabb, hogy milyen karaktert indítottunk a játék elején.



Drótozd be magad, és törj be a rendszerbe. A Shadowrun még mindig jobb, mint a Mátrix!

A Returnshöz hasonlóan itt is öt faj és hat lehetséges kaszt közül választhatunk, a történet során ugyanakkor nagyobb szerep jut a karizmának, és más, nem harci jellegű képességeinknek. Számos konfliktust megoldhatunk vérontás nélkül, ha otthonosan mozgunk bizonyos (vállalati, tudományos vagy banda-) körökben, és az alapjátékhoz képest jóval több a nyomozásra épülő küldetés. Ebből kifolyólag még a legbrutálisabb utcai szamurájjal is érdemes néhány karmapontot áldozni az efféle jártasságok megszerzésére – ha másért nem, hát a puszta változatosság kedvéért.

Már a tavalyi Shadowrun Returns sem volt rossz, de a Dragonfall kiegészítő bizony túlszárnyalja az alapjátékot.

KIBŐVÜLT ARZENÁL

És ami azt illeti, szükség is van erre a változatosságra, hiszen a harcrendszer terén nem történt előrelépés a Returnshöz képest. Az XCOM-ból kölcsönvett alapok tehát változatlanok, és az irányítás továbbra is hagy némi kívánnivalót maga után. A körökre osztott harcokban csapatunk mozgatása néha rendkívül frusztráló a fix kameraállás miatt, a tárgyak és varázslatok használatát pedig feleslegesen bonyolítja a suta menürendszer. További negatívum, hogy tűzpárbajon kívül nem válthatunk karaktert, így mindig főhősünkkel kell besétálnunk olyan ajtókon, melyek túloldalán jó eséllyel géppuskás orkok várják érkezésünket. Szerencsétlen sámánomat számtalanszor lyuggatták ki így, még mielőtt fegyvert rántott volna, ami leginkább azért szomorú, mert alapvetően egy támogató karakterről van szó, akinek a hátvédben volna a helye, nem pedig abban az átkozott ajtóban...

A harcok mindazonáltal izgalmasak, és még normál nehézségi fokozaton is bővelkednek kihívásban, ezért örvendetes hír, hogy végre bármikor lehetőségünk van menteni a pályákon. A kiegészítő emellett számos új fegyvert és varázslatot felvonultat, így a választékra aligha panaszkodhatunk majd a prosztó utcai árusoknál.

VALÓDI BESTSELLER

Az összképet ugyanakkor rontja néhány javításra váró bug és a kopottas grafika, illetve azok sem fogják különösebben élvezni a játékot, akik nem szeretnek hosszú dialógusokat olvasni a régimódi kezelőfelületen. A Dragonfall lebilincselő, interaktív története azonban bőven kárpótol a legtöbb kellemetlenségért, és bátran kijelenthetjük, hogy a kiegészítő szinte minden téren felülmúlja az alapjátékot. A Returns kötött, virtuális regénye után végre valódi szabadságot kapunk az események formálására, és bár grandiózus, nyitott világról továbbra sem beszélhetünk, a kampány teljesítése így is kitölthet húsz-huszonkét órát. A minőséget ráadásul továbbra is nevetséges áron kínálják, hiszen tizenhárom eurót (akarom mondani, nujent) még a legágrólszakadtabb árnyvadász is tart a farzsebében, és higgyétek el, ezúttal nem bánja meg, ha a bárpult helyett inkább a Steam áruháza felé veszi az irányt. Még akkor sem, ha ezzel megszegi a legfontosabb szabályt...

ÉRTÉKELÉS

MAHMUD

GÉPIGÉNY

1.4 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c), 2 GB HDD

Zseniális történetbe ágyazott árnyvadászat a komor Berlinben, rengeteg fordulattal, nehéz döntéssel és izgalmas akcióval.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Valóban interaktív, lebilincselő történet, kiváló karakterek és emberpróbáló morális döntéshelyzetek.

KONTRA

A harcrendszer továbbra is körülményes és nem túl felhasználóbarát, a látvány és a hangzás pedig egyértelműen idejétmúlt.

82%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/shadowrun-returns

ÉLET ÉS HALÁL KÖZÖTT

DARK SOULS II

[IRTA CHOCHO] **A Darks Souls II-t olyan embereknek készítették, akik folyton azért rinyálnak, mert a mai játékok többsége könnyű, mindent elmagyaráz, és nem követel maximális elhivatottságot. Hogy nekik tetszik-e a program, azt nem tudjuk, de nekünk mindenesetre bejött!**

A Dark Souls 2011 egyik meghatározó játékaként vonult be a konzoltörténelembe, egy évvel később pedig – minden idők leghanyagabb portolása után – a PC-sek lelkét is megpróbálta rabul ejteni. A kegyelmet nem ismerő, kihívásra fókuszáló akció-szerepjáték rengeteg játékos szemét nyitotta fel, hogy lám, akadnak még ma is izzasztóan hardcore alkotások, csak tudni kell, hogy hol keressük őket. A folytatást az előd sikere nyomán hatalmas várakozás előzte meg, a rajongók pedig biztosak voltak benne, hogy nem fognak csalatkozni, ugyanis a From Software ugyanolyan szemét játékot ígért, mint ami emberek százezreit varázsolta el három évvel korábban.

ROHADJ MEG!

Igen, szemetet, és nem nehezet, van különbség. De ne szaladjunk ennyire előre, hanem álljunk meg és vessünk egy pillantást a Dark Souls II legnyilvánvalóbb tulajdonságára: ez a játék ronda, nincs mit szépíteni, még a művészi kivitelezés sem menti meg a csúf textúrák és az alacsony poligonszámú modellek pixelcunamijától. Ráadásul az általunk tesztelt PlayStation 3-as változat hajlamos volt szaggatni, nem is kicsit, voltak helyszínek, ahol durván 20 fps alá esett a framerate. Emellett a játék még az első Dark Soulsnál is csúnyácskábbnak tűnik, ami valószínűleg a töltés nélkül bejárható, gigantikus területek miatt van így. Akárhogy is, készüljetek fel rá, hogy a lelkekért vívott harc nem lesz szép és magasztos.

A látvány minősége hullámzó, az éjszakai és naplementében tündöklő helyszínek például nagy műgonddal lettek megalkotva, már-már szépnek is mondhatók, viszont az árnyékos várudvarok, a sötét erdők és a lápos mocsarak kopár, gyenge összképet nyújtanak. Ráadásul a From Software grafikusai még arra sem vették a fáradtságot, hogy az NPC-k szája mozogjon beszéd közben. Csak állnak mereven, bambulva a nagyvilágba, mi pedig hallgatjuk a monoton és unalmas szövegeiket. Unalmas, mert a Dark Souls II-ben a történet még az első résznél is jobban a háttérbe szorul. Névtelen hősünk egy élőhalott, aki azért utazik Dangleic királyságába, mert úgy hallotta, hogy ott meg lehet törni az átkot, azaz újra halandóvá válhat. Éééés… ennyi. Idővel természetesen megtudunk új információkat, és találkozunk fontosabb szereplőkkel, de a Dark Souls II-ben a sztori tényleg csak azt szolgálja, hogy legyen valami magyarázatféle, hogy mégis mi a fenét keresünk egy olyan helyen, ahol az utolsó varacskosdisznókölyök is ki tud csinálni bennünket.

MEGHALTÁL!

A Dark Souls II savát-borsát ezúttal is a játékmenet adja, amit legjobban úgy foglalhatunk össze, mint a Zelda és a Skyrim szerelemgyerekét. Noha elméletben szerepjátékról van szó, a harcrendszer valós idejű, képességfa pedig nincs. A fejlődés nem tapasztalati pontok és skillek függvénye, hanem a legyilkolt ellenfelek lelkeinek mennyiségén múlik: minél több lélek van a markunkban, annál magasabb szintre tornászhatjuk karakterünk tulajdonságait. Igen ám, de a lelkek nemcsak fejlesztésre költendők, hanem pénzként is funkcionálnak, tehát a játékos rá van kényszerítve, hogy eldöntse, inkább harcosát teszi egyre erősebbé, vagy masszívabb felszerelést vásárol neki.

Azt talán mondanunk sem kell, hogy a lelküket nem adják olcsón az ellenfelek: a Dark Souls II-ben minden egyes harc egyben az utolsó is lehet, és még egy szétfoszlott, menni alig bíró zombi is meg tudja ölni a feltápolt bajnokunkat, ha nem vagyunk elég óvatosak. Itt jön a képbe a már emlegetett valós idejű harcrendszer, mely a sorozat gerince, és amit nyakunk rá, hogy a Zeldából vett át a From Software. A küzdelmek nyitja itt nem az eszelős kaszabolás, hanem a már-már gépi precizitással bevitt támadások sora, illetve a pillanatnyi immunitást biztosító kitérés. Ha valaki maximálisan ura reflexeinek, és megszokja a játék furcsa irányítását (olyan, mintha késne, pedig nem késik), akár egy törött kardal is képes lehet legyőzni a legtöbb főellenfelet. Ez utóbbi egyébként nem olyan lehetetlen szituáció, lévén a Dark Souls II-ben hajlamosak a legkritikusabb pillanatokban széttörni a fegyverek…

SZEREPLÉLEK

A Dark Souls II-ben nincsenek klasszikus értelemben vett küldetések vagy dungeonök, a játékos a területek megtisztításával halad előre. Ennél különösebb megoldás, hogy

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

INFO

A Dark Souls II 2014. március 14-én jelenik meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra, a PC-s változat pedig április 25-től vásárolható meg.

„Jaj, anyám. Már egy dárdás ürgével is csak vért izzadva bánok el, nem még kettővel..."

Ti mit gondoltok? Szalonnát süt a csávó, vagy épp a vért égeti le a fegyvere élesebb végéről?

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az előző Dark Souls epizódról készült tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dark-souls

TIPPEK, TRÜKKÖK

FARMOLJ, HA TUDSZ!

A Dark Souls II-ben lehetőség van farmolni, azaz egyre több szörnyet leverni, hogy sok lelket, ezzel együtt pedig fejlesztéseket érjetek el. Az első nagyobb településhez vezető úttól balra található egy ösvény, ami egy patakhoz vezet, mellette tábortűz. Együgyű zombik ténferegnek arra, kis lelkük van, de majdnem minden tábortűzhöz ülést követően újraélednek, így pusztíthatjátok őket, míg rá nem untok.

LÉGY LOVAGIAS!

A DSII kasztválasztása nem sok infót árul el az osztályokról, így elsősorban tapasztalatból lehet tanulni róluk. Azt javasoljuk, hogy az első végigjátszást lovaggal (Knight) kíséreljétek meg: magasabb HP-ja van a többi karakternél, és bár az állóképessége (stamina) kicsit gyorsabban fogy a harcosénál, hosszú távon könnyebb dolgotok lesz vele, mert segít betanulni a kegyelmet nem ismerő játékszabályokat.

FIGYELJ A FEGYVERRE!

A DSII-ben a fegyverek elhasználódnak, főleg, ha sokszor ütsz mellé, és csapod neki az érzékeny pengét a hatalmas kőtömbökből álló falaknak. Mondanánk, hogy menj a kovácshoz, vagy legyen nálad elég javítócsomag, ha eltörne a fegyver, de lehet, hogy okosabb időnként egyszerűen újakat venni. Ráadásul az alapfegyverek viszonylag erősek, legalábbis akkor, ha jó fizikumú karakterrel játszol.

NE ÖLJ NPC-T!

Talán nem hangzik értelmesnek a tipp, ha hangosan kimondjuk, de higgyétek el, az: a Dark Souls II-ben tökre véletlenül is bele lehet kötni a kulcsfontosságú NPC-kbe, és bár egy ütéstől nem mindig fordulnak ellened, ha mégis, akkor fújhatod, soha többé nem bocsátanak meg neked. Szóval, ha vásárolsz, fejlesztesz, beszélgetsz, TEDD EL A FEGYVERT! A biztonság kedvéért, nem éri meg kockáztatni.

NEM SZÉGYEN A FUTÁS

Legalábbis a DSII-ben nem. Elő fog fordulni a játék során, hogy egyszerűen nem vállalhatod a harcból adódó sérüléseket, ilyenkor pedig érdemes lehet elugrálni és elszaladni az ellenfelek elől. A scriptjük jórészt végtelen, azaz nagyon-nagyon sokáig követnek téged, de a vonatozás egészen addig nem okoz gondot, míg be nem akadsz egy sarokba. A mélységet egyébként nem szeretik a szörnyek.

TÉRKÉPEZZ FEL!

A játékban nagyon sok tábortűz található, melyek egy részét könnyű véletlenül elhagyni. Ne tedd! A tábortüzek nemcsak maximumra töltik a karakter HP-ját, de egyben gyorsutazási pontokként is működnek, így ha elég lelket szedsz össze, könnyen eljuthatsz velük egy fejlesztőpontig vagy boltig. Sok esetben azért nem lehet átjutni valahol, mert figyelmetlenek voltál, és elhagytál egy-egy tábortüzet.

NE IDEGESKEDJ!

A legfontosabb tipp mind közül: ha valami nem sikerül, nem jutsz túl egy bosson, vagy mindig ugyanazon a szakaszon ölnek meg, akkor el kell fogadnod, hogy rossz úton jársz, és más helyszínre kell utaznod, avagy farmolni egy kicsit, pont úgy, ahogy az első tippben leírtuk. A Dark Souls II egy végtelen türelmet igénylő akció-RPG, azaz a sietség és meggondolatlan viselkedés szinte biztos Game Overhez vezet.

menteni sem lehet, csak „megpihenni” a tábortüzeknél, amik a helyszínek közötti gyorsutazást teszik lehetővé. Ha leülünk a tábortűzhöz, a környező szörnyek többsége újraéled, hősünk életereje pedig visszatöltődik. Mivel viszont héroszunk élőhalott, fontos, hogy frissen tartsa tagjait, ellenkező esetben elkezd szétrohadni. Emberi formánkat talizmánokkal szerezhetjük vissza, ha azonban meghalunk, újra zombiként térünk magunkhoz a legutóbb használt tábortűznél. Ráadásul minél többször halunk meg, annál kisebb lesz az életerőcsíkunk – és igen, csak emberré válva lehet visszatornázni a HP-t a maximumra, szóval vigyázzunk a talizmánokra! Mivel boltosokkal elvétve találkozunk, és a szintlépési procedúra is csak a megfelelő NPC segítségével vezényelhető le, ezért a Dark Souls II-ben sokkal jobban hagyatkozunk a lootra, mint bármely másik szerepjátékban. És hogy mi történik, ha nincs több mentsvárunk? Ha kifogyott a bájital, ami segítene, a kardunk eltörött, emberünk pedig úgy néz ki, mint egy hat hónapos hulla, nos, akkor búcsút kell intenünk az árnyékvilágnak, és lehet nyomni egy New Game-et.

NEM JÓ FEJ

Gondolom, így a cikk vége felé már sokak oldalát furdalja, hogy vajon miért neveztük szemét játéknak a Dark Souls II-t, főleg, hogy pár sorral arrébb azt írtuk, hogy minden nehézség ellenére is mesteri szintre lehet tornászni a játékot. Egyszerű: a Dark Souls II sokszor csinál komplett hülyét a játékosból, pusztán azzal, hogy a legalapvetőbb dolgokat sem magyarázza el, majd jókat mulat rajta, ahogy az egyszeri gamer próbál életben maradni. Az a pillanat, amikor a hőn áhított kincsesláda azonnali halált rejt, még a kisebbik rossz.

Piroska és a farkas. Vagy a piros farkú farkas. Ja nem, megvan: a nagy dárdás csávó pirosban!

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

A Dark Souls II egy jó akció-RPG, ami tökéletes lehetett volna, ha kap egy normális oktatómódot, és kicsit szebbé teszik a fejlesztők. De azért így se rossz, sőt!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Brutális kihívás és elképesztő örömmámor, valahányszor túljutunk egy lehetetlennek vélt szakaszon.

KONTRA
Csúnyácska grafika és nulla betanítás, holott ehhez a játékhoz elkélne egy kis segítség.

80%

Invázió

A Dark Souls II tesztelésekor a multiplayer funkciók sajnos még nem voltak elérhetők, pedig a From Software ígéretei szerint az újdonságok többsége az online felülettel kapcsolatos. Mivel kipróbálni nem tudtuk a multit, így csak halvány elképzeléseink vannak róla, hogy mi várható – na meg egy csomó korábbi hivatalos infó, de mint tudjuk, ezek a Dark Souls-sorozat esetén nem mindig megbízhatók. Ami biztosnak tűnik, az a Covenant-rendszer, ami klánok együttesét jelenti, melyek tagjai megszállhatják más játékosok online nyitva hagyott játékait, hogy segítsék, vagy épp ellehetetlenítsék a harcosokat. Természetesen a rosszakarók ellen van orvosság: a fejlesztők életre hívtak egy olyan egyesületet, aminek tagjai rendőri munkát végeznek a Dark Souls II-ben, és az ártatlanok vérére szomjazó gyilkosokat üldözik szerverszerte. Visszaköszönni látszik még a segítő rúnák halmaza, azaz olyan üzeneteket hagyhatunk a játékosoknak, amikben segítjük, vagy félrevezetjük őket a kritikus szituációkban.

Sokkal kellemetlenebb, hogy nincs oktatómód, és már az első félórában feltárul előttünk egy csomó olyan terület, ahol a képességeinket meghaladó lények tanyáznak. Az NPC-k beszélgetései nem olvashatók vissza, így ha valami fontos elkerülte a figyelmünket, fújhatjuk. A kamerakezelés pedig teljesen manuális, ami a megfelelő tutorial hiányában sokszor rosszabb, mintha nem optimális szögekből mutatná az eseményeket a játék. Nem összetettsége, ellenfelei vagy grandiózus lehetőségei miatt nehéz tehát a Dark Souls II, hanem azért, mert tesz ránk, játékosokra. Úgy gondoljuk, hogy bármily jó is legyen a kihívás, azért a From Software változtathatott volna ezen a problémán, ugyanis sokan már a Demon's Souls óta felróják a japán csapatnak, hogy nem ártana egy értelmes oktatómódot tenni a játékaikba.

ÖVÉ A LELKÜNK

Hiába mérgelődünk azonban a Darks Souls II felénk mutatott tiszteletlenségein, ha egyszer a cikk mellett látható százalékszám és a bevezető szöveg már rég elárulta, hogy annak ellenére is szeretjük a játékot, hogy egy nagy képernyős tévé és egy PS3 konzol majdnem életét vesztette a tesztelés során. Egyszerűen van valami megmagyarázhatatlanul mámorító abban, amikor az ember az összes akadályon felülemelkedve legyőz egy főellenfelet, megszerez egy rég áhított tárgyat, vagy egyszerre vált be egy csomó lelket, és gyönyörködik karaktere felerősödésében. Ez a tulajdonság a sorozat valódi titka: hogy nemcsak megizzaszt, de lelki erővel is feltölt, tagjainkban érezteti velünk, hogy mi vagyunk a királyok, csak azért, mert továbbjutottunk egy videojátékban. Lehet ekézni a Dark Souls II-t, amiért nem elég szép vagy jószívű, de tény, hogy minden negatívuma ellenére megérdemli a lelkünket.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dark-souls

AZ UTOLSÓ VILLÁMLÁS

LIGHTNING RETURNS™ FINAL FANTASY® XIII

[IRTA CHOCHO] **Hiába volt rá rengeteg ideje, a Square Enix harmadjára sem tudta gatyába rázni a Final Fantasy XIII-sorozatot, így a leköszönő konzolok JRPG-s hattyúdala egy ötletekkel teli, de zavaros és sokszor megmagyarázhatatlan játék köntösét öltötte magára.**

Csapjunk bele a közepébe és mondjuk ki: a harmadik FFXIII játék nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Szomorú dolog ez, főleg annak fényében, hogy a Lightning Returns láthatóan mindent megtesz azért, hogy a rajongók elégedetten ragadjanak kontrollert. Itt van mindjárt a hősnő, Lightning, aki az FFXIII-ban még kőkemény katona volt, a második rész idejére kivett szabadságát viszont azzal töltötte, hogy isten bajnokává váljon, és 500 éves alvás után szexi páncélba öltözve hozza el a megváltást Nova Chrysalia lakói számára. Aztán, hogy még több otaku nedves álma váljon valóra, a történetet is olyan irányba kanyarították az írók, hogy az jobban megfeleljen a Final Fantasy közel három évtizedes hagyományainak. Van itt minden, a világ megmentésétől kezdve a lelkek értékének filozofikus boncolgatásán át egészen a szervezett vallások burkolt, de éles kritikájáig. És végül, de nem utolsósorban az eddig is kiváló harcrendszert abszolút csúcsra járatták a fejlesztők. Ha tehát valaki vérbeli Final Fantasy-fanatikus, jószerével első nap rohant a boltba megvásárolni a programot, hogy aztán hideg zuhanyként érje a szomorú felismerés: az impozáns egyveleg kedvelhető ugyan, de korántsem mestermű.

NEM KEREK AZ ÓRALAP

Kezdetben csak a történet furcsaságai szúrnak szemet. Azok, akik nem játszottak a Final Fantasy XIII-mal és XIII-2-vel, már most jobb, ha egyszerűen továbblapoznak egy másik cikkre, mert semmi értelme megvenniük egy olyan játékot, aminek a sztorija nem képes megállni a saját lábán az előzmények ismerete nélkül. Viszont azon olvasók se bízzák el magukat, akik mindkét részt száz százalékra teljesítették, mert nekik sem lesz könnyű megemészteni a Lightning Returns zagyva forgatókönyvét. Az, hogy a korábban realista Lightningból lényegében egy messianisztikus alak lett, még a kisebb rossz. Még a többi szereplő jellemének felforgatását is elviselnénk (bár jómagam a depressziótól eszét vesztett Sazht sosem bocsátom meg a Square Enixnek), mert ha már minden áron ragaszkodni kell a Fabula Nova Crystallis univerzumhoz (a Final Fantasy XV is ezen mitológia része lesz), valahogy muszáj kavarni a szereplők fejével, különben hamar rájuk unnánk. Az viszont már nehezen csúszik le a torkunkon, hogy nagyjából félpercenként a szánkba rágják, hogy eltelt 500 év, mialatt senki sem öregedett, a világot pedig elkezdte bekebelezni a fekete pudingként bugyborékoló kozmikus Káosz, és nagyon-nagyon-NAGYON kevés idő áll rendelkezésünkre, hogy megmentsük a fásult emberiséget. A második résszel eposszá bővült Final Fantasy XIII lore-jához képest a Lightning Returns egy minden logikát pofán röhögő paródiának tűnik. Az első rész morális konfliktusa itt csöpögős melodrámává silányul, a XIII-2-t átfogó testvéri szeretet pedig óvodás picsogássá válik. Ráadásul a program teljesen komolyan veszi magát, ezáltal még nevetségesebbnek tűnik. Szóval, aki egy komor, érzelmes és intelligens történetet vár az FFXIII utolsó felvonásától, kezdésnek rögtön igyon egy pohár töményet!

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A Lightning Returns február 14-én jelent meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra. A játék ára mindkét konzolra 14.990 forint. Ha még nem játszottál az előzményekkel, azokat kezdésnek melegen ajánlott beszerezni.

A Lightning Returns számos eleme csalódást okozott, de a harcrendszer nem tartozik ide: a játék legjobb pillanatait a küzdelmek biztosítják.

IDŐHIÁNY-JÁTÉK

A Lightning Returns nem árul zsákbamacskát, a történet badarságai az első órában nyilvánvalóvá válnak, így már csak a játékmenet marad, mint utolsó mentsvár. Nova Chrysalián már csak négy helyszín van, amit nem olvasztott magába a Káosz, Lightninggal pedig e területek között ingázunk, hogy a fő küldetésszálat megoldva pontot tegyünk a világ végének ügyére. Yusnaan és Luxerion városai, az utolsó buja erdőségként megmaradt Wildlands, valamint a szörnyek uralta Dead Dunes sivatag igen eltérő hangulattal bírnak, és a ránk váró küldetések száma is jelentős. Hősnőnk közlekedhet vonattal, chocobóháton vagy teleporttal, és gyakorlatilag megkötések nélkül ugorhat fejest a történet különálló fejezeteibe. Ám van egy csavar, amivel mindig számolnunk kell, ha játszani kezdünk: az idő. A játék órája szerint hajnali hatkor véget ér az adott nap. Ekkor Lightning a Bárkának nevezett bázisra teleportál, legközelebb

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a 2012-es Final Fantasy XIII-2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/ffxiii-2

LIGHTNING RETURNS KI-KICSODA

A Lightning Returns története elég kusza, így arra gondoltunk, hogy jó ötlet újra bemutatni a szereplőket, hogy mindenki képben legyen, és ne kelljen a játék lexikonját lapozgatni minden egyes videóbetét után.

LIGHTNING

A Final Fantasy XIII főszereplője, akinek a XIII-2-ben csak statisztaszerep jutott. Lightning most már nem mezei harcos, és nem is L'Cie, hanem a teremtő isten, azaz Bhunivelze bajnoka, a Megmentő, aki 500 évnyi alvás után tér magához, hogy segítsen a mindenhatónak lelkeket szállítani az új világba. A régit ugyanis menthetetlenül bekebelezi a Káosz.

NOEL

A Final Fantasy XIII-2 idõutazó szépfiúja egy ősi jövendölés szerint Lightning nemezise, ketten együtt nem létezhetnek, így akár tetszik, akár nem, muszáj összecsapniuk. Noel az elmúlt 500 évet azzal töltötte, hogy minden eddiginél fényesebbre fésülte a frizuráját. Meg betanult egy csomó közhelyes dumát, amiket előszeretettel pufogtat a videókban.

SNOW

Snow a Final Fantasy XIII optimista vagányaként kezdte pályafutását, 500 év viszont hosszú idő, és elég volt rá, hogy a szőke herceg teljesen megkeseredjen. Ráadásul Snow-ból az FFXIII-2 végén ismét L'Cie lett, ami, mint tudjuk, szomorú következményekkel jár. Snow most Yusnaan városának védelmező önkényura, és persze vele is összeakasztjuk a bajuszt.

HOPE

Hope, aki annak idején gyerekként tehetetlenül nézte végig édesanyja halálát, az FFXIII-2-ben az emberiség utolsó mentsváraként a tudományt próbálta népszerűsíteni. Kampányát folytatta az 500 éves időperiódus alatt is, ám egy nap eltűnt, és ismét gyermektestben tért magához, mint Bhunivelze hírnöke, kinek feladata Lightning menedzselése, segítése.

SAZH

Minden idők egyik legjobb fekete amerikai játékszereplője a Final Fantasy XIII-ban sokak szívét meghódította, hisz nem a világ vagy a bőre megmentéséért harcolt, hanem kisfia, Dajh életéért. Épp ezért szomorú, hogy az önfeláldozásról híres apa most Wildlands erdeiben bujkál, gyermeke ugyanis nem gyógyult meg, sőt, kómába esett. Szegény Sazht még az ág is húzza!

LUMINA

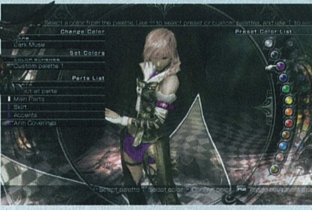
Gyakorlatilag az egyetlen olyan új szereplő, akit érdemes megemlíteni. Lumina látszólag nagyon hasonlít Serahra, de jelleme teljesen más, sőt, úgy tűnik, kedve szerint képes változtatni a Káosz viselkedését. Ami viszont még ennél is ijesztőbb, hogy Lumina be tud férkőzni mások agyába, és Lightningot is sokszor megkísérti a történet folyamán.

pedig csupán másnap reggel térhet vissza Nova Chrysalia kontinensére. Mivel azonban a történet elején csak hat nap áll rendelkezésünkre (ez később némileg kitolódik), hogy megmentsük a világot, ezért szednünk kell a lábunkat, különben elfogy az idő, és kezdhetünk mindent elölről. Na, jó, nem teljesen mindent: Lightning összes statisztikája, azaz életereje és manaszintje megmarad. Az idő lejártát tehát úgy is fel lehet fogni, mint egy New Game Plus módot. Ugyanakkor az összes első napos küldetést újra meg kell csinálnunk, ergo a mechanika nem igazán kedvez a változatosságnak. Sőt, azt is mondhatjuk, hogy kifejezetten monotonná teszi a játékélményt, ezen pedig a fantáziátlan küldetések csak tovább rontanak. A többségük sima „menj ide, öld meg ezt, keresd meg azt" misszió, amiket jó hosszan rágnak a szánkba, pont úgy, ahogy azt egy dögunalmas koreai tucat-MMORPG esetében szokás. Márpedig ez régen nagyon nem volt jellemző a Final Fantasyre.

EGYEDÜL AZ IDŐBEN

Talán feltűnt, hogy mindig csak egyes szám harmadik személyben beszéltem a hősről. Ennek oka, hogy nincs parti: a Lightning Returnsben egyedül Lightningot irányíthatjuk, a többi karaktert úgynevezett schemataták helyettesítik, amik testre szabható szerepek. Kiválaszthatjuk bennük a viselni kívánt ruhát, az ékszereket, a fegyvereket, illetve a használandó képességeket, majd mindezt elmenthetjük, és kész is a shcemata. Az így létrehozott paradigmát aztán manuálisan választhatjuk ki harc közben. Minimum három ilyen karaktert kötelező készíteni, de összesen kilencet alkothatunk, amik a játékban fellelhető rengeteg tárgynak és skillnek köszönhetően bőven teret engednek a kreativitásnak. Van azonban egy bökkenő: a képességeket itt nem tapasztalati pontokkal szerezzük, mert olyanok nincsenek, a klasszikus értelemben vett fejlődés a múlté. Ehelyett pénzért vesszük, szörnyektől szerezzük, vagy a sztori kulcspontjain ajándékba kapjuk őket. Lightning statisztikáit a küldetésekkel lehet feljebb tornászni, szóval elméletileg fontos minél többet megoldani közülük, hogy a hősnőnk erősebbé váljon.

Noha a leírtak alapján úgy tűnhet, hogy rajtunk múlik, meddig tart a sztori, ez valójában tévedés. Bár végig lehet rohanni a főszálon (ha mind a 13 nap adott, akkor az kb. 13 órás időkeretet jelent), de ebben az esetben be kell érnünk Lightning alig növekvő statjaival, amikkel nem, vagy csak alig tudjuk legyűrni a főellenfeleket. Azaz jobb, ha felkészültök rá, hogy a játék rátok fogja erőltetni, hogy újra és újra nekiszaladjatok a küldetéseknek, mindig egy picit erősebb formában. A harcrendszer egyébként nagyon jó, még az FFXIII-2-ben látottnál is intenzívebb. A schematákhoz hozzárendelt négyféle cselekvés (ez lehet fizikai támadás, varázslás, gyógyítás vagy védés) egy gyorsan fogyó energiasáv függvénye, ez viszont egyedi, azaz ha egyikükből kifogyott a szufla, schemátát váltva folytathatjuk a harcot, míg fel nem töltődik a többiekhez tartozó csík. Az így kisajtolható stratégiát tovább színesítik Lightning speciális képességei. Hősnőnk le tudja lassítani az időt, hogy egy pusztító ütéssorozatot vigyen be ellenfeleinek, naponta egyszer felgyógyíthatja magát, vagy akár el is menekülhet a harcok elől, ám ezek a tettek időt fogyasztanak, szóval érdemes csínján bánni velük.



Talán csúnyán fog hangzani, de a fejlődési rendszert konkrétan kiherélték a fejlesztők

SZAKÍTSUNK RÁ IDŐT?

Paradox jelenség, mégis igaz, hogy minél többet játszunk a Lightning Returnsszel, annál jobban fog tetszeni, köszönhetően a harcrendszernek, a sokféle tárgynak és helyszínnek, az olyan apróságokról nem is beszélve, mint a kismillió cicomás ruhába öltöztethető Lightning. A játék tehát nem rossz. Épp csak az a baj vele, hogy abszolút nem kiemelkedő, holott a Final Fantasy cím nem is oly rég még egyet jelentett a JRPG-k csúcsával. Hiányoznak azok az idők, na!

ÉRTÉKELÉS

A Lightning Returns: Final Fantasy XIII kisebb csalódás, mert a benne szereplő ötletekből nem csak egy jó, de remek játékot lehetne felépíteni.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Kiváló harcrendszer, sokféle cucc és képesség, loot-loot-loot, na meg a gyönyörű Lightning.

KONTRA

A történet gáz, az idő fogyása pedig csak papíron jó ötlet, valójában monotonitást szül.

70%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/final-fantasy

A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

Fable Anniversary

[ÍRTA BATE] **Tíz évvel az eredeti megjelenést követően visszatért a Fable-sorozat első része, hogy ezúttal HD-ben kápráztassa el a régi (és remélhetőleg új) rajongókat. De vajon az új köntös ér annyit, hogy kifizessünk érte nagyjából tizenkétezer forintot?**

A Microsoft az utóbbi pár évben lényegében mesteri szintre fejlesztette saját sorozatainak (Fable, Gears of War, Halo) szárazra facsarását, hiszen a redmondi óriás a folytatások és spin-offok erőltetése mellett elindított egy olyan trendet is, melynek keretében újrakiadásokkal „ünnepeli" a nevesebb szériák 10 éves jubileumát. Először a Halo: Combat Evolved kapott HD köntöst (méghozzá nem is rosszat), idén februárban megérkezett a Fable Anniversary, és a mindig fecsegő madarak azt csiripelik, hogy 2014-ben még kapunk egy feljavított Halo 2-t is. De mi már azon sem lepődnénk meg, ha 2016-ban jönne egy feltupírozott Gears of War Xbox One-ra...

De vajon tényleg jó, hogy tízéves játékok kerülnek felmelegítésre, ahelyett, hogy a fejlesztőstúdiók (főleg olyan többre hivatott csapatok, mint a Lionhead) valami újba vágnák a digitális fejszéjüket? Bár jó lenne, de erre a kérdésre a Fable Anniversary sem ad megnyugtató választ.

LÁTVÁNYOS FÉLMUNKA

Mielőtt azt hinnétek, gyorsan szögezzük le, hogy az új Fable nemcsak magasabb felbontású textúrákat kapott, de a felújítást végző csapat komplett „szívműtétet" hajtott végre a programon, így az Anniversaryt már egy módosított Unreal 3 motor hajtja. Hogy a váltás mennyire vált be, az egyéni ízlés kérdése, hiszen bár kétségtelen, hogy a modernebb technikának (például a bevilágításnak és a fénykezelésnek) hála a Fable még a korábbi PC-s verziónál is sokkal szebben fest, de a realisztikusabb megjelenítésnek köszönhetően a játék vesztett valamennyit az eredeti bájából.

Aminek nem tett jót az idő, az az irányítás és a kamerakezelés. A manapság megszokott sztenderdekhez képest mindkét funkció egy kissé idegesítő.

A második legnagyobb változás magát a világot, és a rajta található objektumokat és karaktereket érte. A Lionhead serény grafikusai szinte mindent újrarajzoltak, így a grafika minősége tényleg közelít az elmúlt években megszokott konzolos színvonalhoz. Legalábbis addig, míg meg nem mozdítjuk a főhősünket. A kulcsin ugyanis változott, de az alatta dolgozó animációs fázis nem, így a karakterünk mozgása finoman szólva is megmosolyogtató, ráadásul az irányítás és a kamerakezelés sem lett újraszabva, így helyenként mindkettő ugyanolyan nehézkes és idegesítő, mint tíz évvel ezelőtt.

Ha pedig már a technikai részletekről van szó, akkor számunkra érthetetlen, hogy miért kellett az 1080p-s felbontást az X360-ra erőltetni, ha a konzolban lévő hardver még egy ilyen játék esetében sem mindig képes folyamatos 30 fps-es képfrissítést produkálni, és úgy beolvasni a környezetet, hogy az ne a szemünk láttára rajzolódjon ki, ha az átlagosnál egy kicsit nagyobbra nő a látótávolság. Sokkal jobb lett volna, ha a leköszönő generációs gépen felesleges nagyzolásnak tűnő Full HD (és a szintén értelmetlen Xbox Smartglass támogatás) helyett a fejlesztők arra koncentrálnak, hogy a szereplők a kor igényeinek megfelelően mozogjanak, vagy ne kelljen nagyjából tízpercenként a töltőképernyőt bámulni – persze lehet, hogy náluk ez is a retroélmény átélésének elősegítését szolgálja.

A karakterek kifejezetten pofásan festenek, legalábbis addig, míg meg nem mozdulnak...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios
FEJLESZTŐ
Lionhead Studios
MŰFAJ
akció-RPG
MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Egy újabb HD feldolgozás, ami szépíti, de nem tökéletesíti a korábbi programot. A Fable szerelmeseinek persze így is megérheti.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A látvány sokat javult, a menü is rendben van, a játékmenet pedig elég jól öregedett az elmúlt tíz évben.

KONTRA

Az irányítás és a kamerakezelés sokszor idegesítő, a Full HD sok az X360-nak, és az animációkat sem ártott volna gatyába rázni.

75%

APRÓ MÓDOSÍTÁSOK

Az eredeti Fable irányítása nem tartozott a legjobban sikerültek közé, és a fejlesztők ugyan igyekeztek ezen javítani, a végeredmény így is messze van a tökéletestől. Veterán játékosok számára talán furcsa lesz, de az Anniversary alapértelmezett gombkiosztása a Fable 3-ból lett átemelve, így az X a közelharc, az Y az íj, míg a B a varázslat. A rendszer ugyan jól működik, a gondok csak akkor jönnek, mikor az íjjal célozni akarunk (az még mindig elég botrányos), vagy ha varázslás közben mozgatjuk a kamerát – utóbbi esetben nincs kizárva, hogy az ellenfelek helyett az ártatlan civileket pörköljük meg. Persze ha valaki autentikusan szeretne játszani, akkor visszaállíthatja az eredeti irányítást, és próbálkozhat a valamivel bonyolultabb rendszer használatával is.

Végezetül érdemes szót ejteni a megreformált, kifejezetten csinos, naplószerű menürendszerről, ami a manapság megszokott módihoz képest még mindig túl bonyolult, de még így is ezerszer átláthatóbb, mint az eredeti játék opciólabirintusa.

KELL EZ NEKÜNK?

Az Anniversaryban egyetlen dolog nem változott, az pedig a játékmenet. A Fable még 10 év után is egy szórakoztató akció-RPG, egy olyan program, ami a mostanra elég bosszantó hibái ellenére is lebilincselő, hála a varázslatos atmoszférának és az élő/lélegző világnak. Ismét lehetünk jók vagy rosszak, csak rajtunk áll, és ha nem tudsz ellenállni a rád törő nosztalgiának, akkor olyan hatalmasat nem tévedhetsz a felújított Fable-lel.

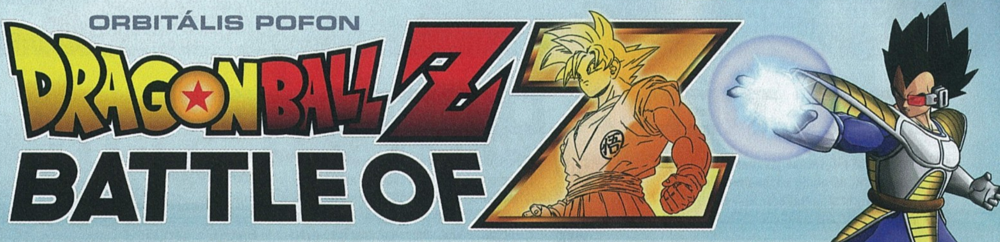
TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha nem játszottál az eredeti Fable-lel, de kíváncsi vagy az eredeti tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/fable

ORBITÁLIS POFON

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z



[ÍRTA **CHOCHO**] **„DRAGONBÓÓÓÓÓL ZED-ZED, KEDVES SONGOHÁÁÁÁÁN!" – ÉNEKELTEM, MIKÖZBEN FELIZZOTT A BATTLE OF Z STARTKÉPERNYŐJE A PS3-ON. SZÍVEM ELÖNTÖTTE A BÁTOR (S BOTOR) REMÉNY, HOGY EZÚTTAL IS GYŐZ A JÓ, DE SAJNOS A FEJLESZTŐK A SZEMEM LÁTTÁRA SZENVEDTEK VERESÉGET.**

Ha még emlékszel a Dragon Ballra, mi több, rajongtál érte, akkor van egy rossz és egy még rosszabb hírem. A rossz hír az, hogy legalább olyan öreg vagy, mint én. A még rosszabb pedig, hogy aligha találhatsz olyan játékot, amiben a bunyós anime (vagy manga, bár utóbbit nálunk nem annyira fogyasztotta a közönség) látszólag félisteni alapanyagát megfelelően gondoznák. Utoljára talán a Budokai-sorozat tudott tűrhető minőségű virtuális adaptációkat felvonultatni a kettővel ezelőtti konzolgeneráción (laza tíz éve – ugye, hogy öreg vagy!), és bár a Dragon Ball Z: Battle of Z első képeit látva még bizakodtunk, sajnos a játékkal töltött órák után inkább azt kívántuk, bár Trunks szeletelne fel bennünket, az legalább rövid ideig tartana.

KÁMEHÁ-NEM!

Ha van pozitívuma a Battle of Z-nek, akkor az a tartalma. A játék lemeze nemcsak a verekedős címek kötelező kellékeként számon tartott többjátékos módot tartalmazza, de kapunk egy kampányt is, melynek küldetéseit egyedül, vagy akár a haverokkal karöltve is teljesíthetjük. A „sztori" nagy vonalakban követi a Dragon Ball Z animét, de mivel nincs narratíva, az alapanyag ismerete nélkül teljesen értelmetlennek tűnhet az egész. A missziók három oszlopba sorolhatók: az első a főszálat követi, a második a rosszfiúk szemszögéből dolgozza fel az eseményeket, a harmadik pedig felejthető mellékküldetéseket tartalmaz. A Battle of Z közös játékra lett szabva: nemcsak egy karaktert irányíthatunk, hanem egy négyfős csapatot, ha úgy tetszik, partit, melynek tagjai egyénileg fejlődnek a csaták során. Minél magasabb szinten áll egy karakter, annál erősebb, sőt, a Battle of Z tele van feloldható képességkártyákkal és felszerelésekkel, amikkel elméletileg testre szabhatjuk a szereplőket. Még a karakterek ruhája is átfesthető, nekem így lett tetőtől talpig rózsaszínbe bugyolált Ifjú Sátánom. A papíron jónak tűnő elmélet azonban köszönőviszonyban sincs a gyakorlattal. A karakterek fejlesztése abban a pillanatban értelmét veszti, amikor kioldunk egy, az aktuális hősöknél erősebb szereplőt. Son Gohán például Buuhoz képest határozottan gyenge statisztikákkal rendelkezik, és ezen a világ összes kristálygömbje sem tud segíteni.

Az ütközetek ugyan látványosak, de hiába mindez, ha tíz meccs után már unjuk az egészet.

DERMESZTŐ

Ez egyébként nem lenne baj, ha a Battle of Z egy akció-kalandjáték vagy RPG lenne. Csakhogy itt egy olyan 3D-s bunyós programról van szó, amit csak nagyon lágyan suhintott meg az említett műfajok szele. A játékmechanika ősrégi recept szerint működik; jut egy gomb az ütésre, egy a védekezésre, egy pedig a lövésre – igen, a Dragon Ball univerzum harcosai sugárnyalábokat is képesek lőni a tenyerükből. Minden szereplőnek van egy speciális támadása, amit a sugárnyaláb és a mezei pofon kombinációja hoz elő, és ami sok esetben egyszerűen haszontalan, mert sokkal egyszerűbb odaröppenni az ellenfélhez, és addig nyomkodni az ütésgombot, míg van szufla a fickóban. Bonyolult kombók vagy összetett mozdulatok nincsenek, a védekezés pedig ugyanúgy felesleges, mint a speckó támadások.

A minimális taktikázást sem igénylő verekedések miatt a játék hamar monoton gombnyomkodássá silányul, amihez középszerű grafika, önismétlő zene és borzasztóan amatőr kamerakezelés párosul. Természetesen, ha élő személyekkel játszunk együtt, valamivel könnyebb elviselni a program gyengeségeit, főleg annak köszönhetően, hogy a karakterek négyféle szerepben tetszeleghetnek, azaz csak-csak össze lehet hozni valamiféle stratégiát, ha másért nem, hát a pályavégi értékelések feltornászása érdekében. Amennyiben viszont egyedül vágunk neki a kampánynak (ahogy én is tettem), a mesterséges intelligencia által irányított csapattagjaink csak arra lesznek jók, hogy az ellenfeleknél is jobban hátráltassanak bennünket.

A meglehetősen gyengécske harcrendszeren még az sem segítene, ha Krilin haja végre kinőne…

ZSENIÁLIS, DE CSAK A TEKNŐS

Az egyjátékos mód nagyjából 10 óra hosszú, és ha végzünk vele, akkor jó eséllyel soha többé nem akarjuk majd látni a Battle of Z-t. Pedig a játék az összes fontos és kevésbé fontos szereplőt felvonultatja, így bárkit megszemélyesíthetünk Raditztól Whisig. Sajnos lokális multiplayer nincs, az online rendszer pedig annyira laggol, hogy a régi rajzfilm emlékei mellett az 56k-s betárcsázós modem emlékei is fel-feltörtek játék közben. Hogy a tartalom mellett más pozitívumot is említsek, a játékmódok teljesen rendben vannak, nekem különösen a kristálygömb-keresgélős meccsek jöttek be. Az irányítás és a harcrendszer sajnos a multiban sem lesz jobb, de ott legalább jobban átjön a hangulat az emberi ellenfeleknek köszönhetően. Kár, hogy mindez nem sokat dob az összképen: a Battle of Z egy középszerű, kidolgozatlan és felesleges ötletekkel teletűzdelt játék, amit csak az igazi Dragon Ball rajongóknak merünk ajánlani. Nekik is csak akkor, ha nem féltik a szívüket a sok izgalomtól, hisz ebben a korban már, ugye…

Vitára is!

A Battle of Z nemcsak PS3-ra és X360-ra jelent meg, hanem PlayStation Vitára is. Ez a változat teljesen megegyezik a nagygépes verzióval, így azok a játékosok, akik a Sony második kézi konzoljára szerzik be a programot, a szokásosnál szebb és összetettebb játékot kapnak. Ráadásul a Vitás verzió mentései kompatibilisek a PS3-as Battle of Z-vel, és fordítva.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Artdink

MŰFAJ
verekedős játék

MULTI
4 fős kooperatív, 8 fős online kompetitív

ÉRTÉKELÉS

A Battle of Z akár jó is lehetett volna, ha az összegyűjtött ötleteket funkciókkal is ellátják. De sajnos nem ez történt.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Sok karakter és látványos főellenfelek, akik gondoskodnak a kiváló Dragon Ball hangulatról. Az online multi akár még szórakoztató is lehet.

KONTRA
Átlagos külső és játékmenet, amit elsőre kidolgozottnak és mélynek tűnő, de valójában egyszerű harci mechanika működtet.

57%

300: TIÉD A DICSŐSÉG

[ÍRTA MO] **A 300 folytatása javában dübörög a mozikban, mi pedig közben mobilon is kaszabolhatjuk a perzsákat. Már ha nem megy el gyorsan a kedvünk tőle.**

Azt már megszokhattuk, hogy az aktuális mozipremierek kapcsán piacra dobott játékok csak ritkán képviselnek minőségi színvonalat, és bizony a 300: Tiéd a dicsőség sem töri meg ezt a trendet. Pedig az ötlet maga nem is volna rossz, vagyis a komplett perzsa hadsereg kardélre hányása Themisztoklésszel, mindezt TPS nézetben, pár hektoliter vérrel és brutális kivégzésekkel tarkítva. Sőt, még a látvány terén sem panaszkodhatunk, hiszen a kameramozgások, a környezet kidolgozottsága és a mozgásanimációk is mind rendben vannak. Csak hát a többi... Afelett most hunyjunk szemet, hogy maga a játék körülbelül félóra alatt végigjátszható, hiszen a négy küldetés utáni „befejezésből" kiderül, hogy koránt sincs vége a történetnek: főellenségünk, Artemíszia elmenekül, a fejlesztők pedig vélhetően folyamatosan adják majd hozzá az újabb és újabb küldetéseket a játékhoz. Azonban amellett már nem mehetünk el szó nélkül, hogy a 300: Tiéd a dicsőség konkrétan egy félkész produktum, leginkább egy korai fejlesztői kiadás benyomását kelti. Kihívás szinte semmi sincs a nagy mészárlásban, amiért nem csak a folyamatosan felvehető életvisszatöltő bónuszok okolhatók, hanem a meglehetősen ostoba és kiszámítható ellenfelek is, akik még a létszámbeli fölényüket sem tudják érvényesíteni. Meglehetősen könnyű közöttük rendet vágni, ez pedig igen gyorsan unalmassá válik, mivel az irányítás elég spártai lett, a szó szegényes értelmében véve. Védekezhetünk és üthetünk a pajzsunkkal, valamint csapkodhatunk a kardunkkal, amit harcosunk utána magától kombinál, illetőleg bizonyos pillanatokban látványos kivégzéseket is végrehajthatunk. Mondanám, hogy az egyhangú játékmenetbe egy extra pálya csempész némi változatosságot, de sajnos ez a szegmens a 300: Tiéd a dicsőség leggyalázatosabb része. A hajónk felé robbanó hordókkal úszó perzsákat kell lenyilaznunk, de a célzási rendszer nemcsak borzasztó nehézkes, hanem valami elképesztően pontatlan is: elég csak az ellenfelek környékére lőni, már süllyednek is, így azonban nincs sok értelme az egésznek. Az app egyébként is hemzseg a grafikai és egyéb bugoktól, igaz, legalább tud magyar nyelven. Az összkép fényében azt kell mondanunk: ez is valami...

ADATOK

KIADÓ
WBIE

FEJLESZTŐ
WBIE

MŰFAJ
akció

ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

50%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

RIDGE RACER SLIPSTREAM

[ÍRTA MO] **Talán a sorozat rajongói fognak a leginkább megdöbbenni, mikor a Slipstream alcímmel bíró epizódot elindítva egy teljes Ridge Racer játékkal találják szembe magukat.**

Az adrenalinpumpáló száguldás, a könnyű, ám kihívásokkal teli arcade stílusú játékmenet a franchise legjobb pillanatait idézi, ami azért egy mobilos átirattól nem rossz teljesítmény. Ennek fejében természetesen igen erős hardver szükségeltetik az app futtatásához, és ha szeretnénk kiélvezni a sebességérzetet és a remek, részletgazdag grafikát, akkor nem árt, ha alaposan meghaladjuk a minimum konfigot. De nézzük a dolgok jó oldalát: cserébe vaskos karriermódot, 10 pályát, 12 tuningolható benzinfalót és online versenyzési lehetőséget kapunk.

Négy irányítási séma közül választhatunk, a giroszkóposak sajnos nem elég pontosak, a maradékból pedig mindenképpen a manuális gáz-fék kombinációs megoldást ajánlom, sokkal biztosabban uralhatjuk vele a verdát, mint a csak a kanyarodásra fókuszáló gombkiosztással. Hiába az RR-es rutin, a Tutorial opciót mindenkinek ajánlott végigtolni, ugyanis nagyon fontos, hogy az irányításra, pontosabban a driftelésre kellően ráérezzünk. Az autó faroltatása kiemelt szerephez jut: a futamok végén elszámolt XP-t gyűjtünk vele, gyorsabban tudjuk bevenni a kanyarokat a használatával, és a nitrótartályunkat is feltölthetjük menet közben egy-egy gumidarálós csúszással. Utóbbi (valamint a szélárnyékból való előzés) hoz egy kis taktikai izgalmat az arcade zúzásra, ugratásra, lökdösődésre épülő futamokba, mert egy jó pillanatban adagolt nitrófröccs akár az első helyig is repíthet minket a középmezőnyből. A játék gerincét a karriermód jelenti, melynek során a versenyeken az első 3 hely valamelyikét kell megcsípnünk a továbblépéshez, amivel a szokásos módon új bajnokságokat, autókat, tuninglehetőségeket, perkeket és pályákat nyithatunk ki. Az Arcade opcióban bármikor tolhatunk egy-egy futamot (Regular, Quick race és Knockout stílusban), ráadásul az itt megszerzett fizetőegységeket és XP-t elszámolhatjuk a karrierünk építésénél is. Az online multi ugyan jól hangzik, de itt nem egymással, csupán a legjobb időeredményekkel versenyezhetünk. Ha ezen javítanak a fejlesztők a későbbiekben, és kicsit visszavesznek a mikrotranzakciós, plusz az idegesítő, felugró reklámokból, akkor egy igazán remek autóverseny kerekedhet a Slipstreamből, amely méltó folytatása lehet az egyik legpatinásabb autóverseny franchise-nak.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Invictus

MŰFAJ
autóverseny

ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

88%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

KIS MOBILOS SZÜRREÁL

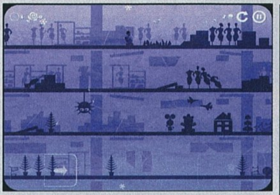
ICYCLE: ON THIN ICE

[ÍRTA MIDNITE] **Az Icycle tipikus művészeti alkotás: nem csak gyönyörű és egyedi, de kérdéseket sem szabad feltenni vele kapcsolatban. Be kell fogadni az élményt a maga szürreális valójában, és hagyni, hogy meglelje fantáziádban a saját értelmezését.**

Bár valószínűleg rögtön felmerülnek majd benned, véletlenül se rágd át a játék során a következő kérdéseket: miért pucér Dennis, a főszereplő, mikor láthatóan egy megfagyott világ szélén él? Miért közlekedik egy komikusan apró triciklin, még ott is, ahol bútorozott szobák, szúrós cseppkövek vagy lebegő épületek állják útját? Mi a célja, mi az értelme tetteinek, delíriumban álmodik, vagy a valósága ennyire nyakatekert? Mi ez valójában, roppant stílusos mobiljáték, vagy művészi kísérlet az absztrakt festészet modern kori változatának létrehozására?

REPÜLŐ HALAK BICIKLIN

Dennis és világának ihletői egyértelműen René Magritte, illetve a hozzá hasonló szürrealista festők munkái – a játék vizualitását ugyanis a látványosan elvont, lehetetlenségük miatt izgalmas elemek jellemzik. Szinte teljesen megelevenedik Magritte egyik leghíresebb képe is: a keménykalapos, öltönyös férfi, arca előtt egy zöld almával. Pont ennyire titokzatos alak triciklis hősünk is, aki egy láthatóan pusztulásnak indult, kusza világban halad előre a színpompás, néhol értelmezhetetlen, de mindig új meglepetéseket hozó pályákon. Feladata könnyű, hiszen nevetségesbe hajló méretű járműve ugrani, akár még lebegni is képes, és áthajt

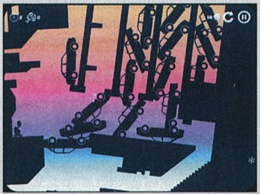


csupán a haladást és ugrást kell megfelelő időzítéssel irányítani, ami egyszerre tűnik túl kevés interakciónak, és mégis túl komplex lehetőségnek a bukásra...

Az egyetlen cél meglelni az aktuális pálya végpontját, méghozzá úgy, hogy bármiféle jelzést találnánk annak hollétére, ám ez különös módon nem okoz problémát, mert

Ha nem veted meg a szürrealitást, akkor az Icycle végigjátszása közben egészen különleges élményben lehet részed!

bármilyen akadályon, legyen szó neonszín barlangok összeomló szikláiról, vagy egy elhagyatott kávézó asztalairól. A minimalista jármű irányítása ideillő egyszerűséggel történik az érintőképernyő két sarkában,



amint ráérzel a didergő Dennis álomszerű létezésének logikájára, a kijárat felé vezető út egy szempillantás alatt láthatóvá válik a pszichedelikus pályaelemek útvesztőjében. Útközben javasolt még összegyűjteni az útvonalad mentén heverő céltárgyakból (lebegő jégkocka, zöld alma, mikor mi) minél többet, ugyanis ezek jelentik Dennis létezésének valutáját. A kincsből később vásárolhatunk ruhadarabokat (fonák módon Dennist sapkától bakancsig fel lehet öltöztetni, de nadrágot sosem szerezhetünk neki), és bónuszokat, melyek főleg rejtett pályarészek megnyitásához használhatók, így az újrajátszási potenciált is serkentik.

MEZTELEN EMBER MORZSAPORSZÍVÓVAL

Ha átadjuk magunkat a pályák elején Dennis szájából felhangzó, vágyakozó „Helló?" által mozgásba lendített hangulatnak, a saját életét élő környezet kontrasztos kedélyváltozásainak, előbb-utóbb némi történetet is felismerni vélünk az események közepette. Fagyos magányról, pislákoló érzelmekről, fellobbanó szerelemről és perzselő féltékenységről mesélnek az olykor fenyegető és harsány, olykor fakó és statikus díszletek? Vagy mindez csak belemagyarázás?

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Ha nem bírod a csupasz csókákat, akkor inkább lapozz, mert itt öltöztetésre nincs sok lehetőség!

ADATOK

KIADÓ **Chillingo Ltd**
FEJLESZTŐ **Chillingo Ltd**
MŰFAJ **logikai**
ÁR **3 euró**

ÉRTÉKELÉS

Nem tudom, hogy ez most játéknak, modern műalkotásnak vagy művészeti kísérletnek számít-e, mindenesetre csodásan kivitelezett darab.

GRAFIKA:	92%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Komolyan páratlan játék, csodás látvánnyal és annyira elvont hangulattal, amit még a biciklizõ halak említése is képtelen érzékeltetni.

KONTRA

Darabos néhol az irányítás, főleg ahol a mozgó pályaelemek helyzetével is számolni kell. Kisebb eszközökön nem akkora élmény.

91%

Annyi biztos, hogy itt a változás az egyetlen állandó – az egyik pályán még halált jelentő tüskék a következő részen már csak ártatlan háttérelemek, a lebegő halakkal való csókolózás után morzsaporszívós feladatok jönnek, a mókás hullámvasút pedig kietlen vulkán mélyére vezet. A zavaros alakok kavalkádját ismerős helyszínekké varázsoló sziluettekről olykor nehéz megállapítani, hogy konkrét tárgyat próbálnak elénk idézni, vagy csak elvont, lebegő akadályokat képviselnek, melyek a továbbjutást nehezítik. Máskor pedig épphogy hétköznapi, de gyönyörű szimbolikával megelevenített teret varázsol körénk a játék, amiben rögtön felismerjük Dennis lelkiállapotát. A hangulatot hátborzongatóan visszhangzó hangeffektek teszik tökéletessé, melyek a vizualitással összefonódva a mobiljáték-szcénában ritka, maradandó élményt alkotnak.

Negatívumként egyedül az irányítást tudnám felhozni, ami szögegyszerűsége okán helyenként túlbonyolítja a precíz mozgás feladatát. Bár a játék vektoros grafikája miatt bármilyen eszközön jól mutat, az Icycle mégis inkább nagy képernyőkön tud érvényesülni, ahol a finomabb mozgás is jól látható és kezelhető. Szerencsére az irányítás enyhe nehézségei nem vonnak el semmit Dennis fagyosan zseniális álomvilágának hangulataiból.

Zárásként pedig muszáj idéznem a szürrealitás atyja, Magritte szavait, akinek összefoglalása saját életművéről tökéletesen megállja helyét az Icycle leírásaként is: „... alakok, melyek semmit sem titkolnak, misztériumot hordoznak. Amint nézik a képeket, az emberek ezt az egyszerű kérdést teszik fel maguknak: Mit akar ez jelenteni? Nem jelent semmit, mert a misztérium nem mást jelent, mint az ismeretlent."

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

[ÍRTA WILSON] ALIG MÁSFÉL ESZTENDEJE, HOGY MEGJELENT A VALVE-VEL SZINTE EGYIDŐS CS-SOROZAT LEGUTÓBBI DARABJA, ÁM EZEN IDŐ ALATT SZINTE TÖBBET FEJLŐDÖTT ÉS VÁLTOZOTT A JÁTÉK, MINT A SZINTÉN A VALVE-ISTÁLLÓT ERŐSÍTŐ TEAM FORTRESS 2 – ÉS KI TUDJA, HOGY MÉG MIK KERÜLNEK A PROGRAMBA AZ ELKÖVETKEZŐ ÉVEK SORÁN!

A Team Fortress 2 teljes átalakítása, valamint a 2007-es kiadása óta folyamatosan érkező ezernyi ingyenes tartalom után már meg sem lepődünk azon, hogy a Valve minden egyes játékára szolgáltatásként tekint. Van, amit teljesen ingyen kínál (a TF2 és a DOTA 2 ilyen), van, amit már a nullához közeli áron a rengeteg akciónak hála (ebbe a kategóriába esik a CS:GO), de az alapelv ugyanaz: minden kiadott termék csak egy váz, amire később építkeznek. Össze sem hasonlítható például az első TF2 és az, amit ma találhatunk a Steamen. A könnyed hangvétel és a valamenynyire kötetlen játékmenet ugyan határtalan lehetőségeket biztosított a Team Fortress 2-nek, de a Counter-Strike egy bebetonozott szabályokra épülő, másfél évtizedes múlttal rendelkező, rengeteg iteráción átesett sorozat, aminél nincs ekkora mozgástér. Legalábbis mi azt hittük, hogy nincs, aztán jött 2013, és minden megváltozott, amit a Global Offensive-ról eddig tudtunk.

A NYUSZI ÉS A SAPKA ESETE

Miután az alapjáték elkészült, és a fejlesztés pár hónappal később teljes egészében átkerült a Hidden Pathtól a Valve-hez, csak idő kérdése volt, hogy az új emberek mikor kezdenek a tartalmi bővítéseken túl új ötleteket is behozni a játékba, illetve végleg ráterelni a Counter-Strike-ot arra az útra, ahol a Source-változat elbukott. A definitív eSport-játéknak tekintett 1.6-os Counter-Strike-ot a profik körében semelyik későbbi változat nem tudta lepipálni, sem megközelíteni, és a Global Offensive se nagyon tudott pár tízezernél több embert magához édesgetni, így két nagy feladat hárult a Valve-re: bővíteni az aktív játékosok táborát, illetve úgy átformálni a GO-t, hogy az ne csak makulátlanul visszaadja az 1.6 játékélményét, de túl is mutasson azon.

ADATOK

KIADÓ
Valve

FEJLESZTŐ
Valve

MEGJELENÉS ÉVE
2012

MŰFAJ
FPS

A ROVAT CÉLJA

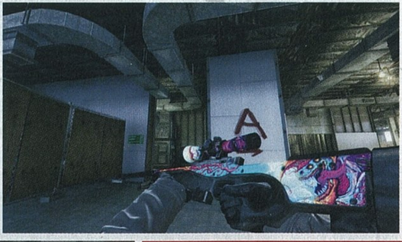
Rovatunk célja, hogy korábban már letesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy a választott programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok, esetleg évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

A 2013. augusztus 14-én, szinte napra pontosan a Global Offensive megjelenése után egy évvel kiadott „The Arms Deal Update" volt az, ami fenekestül forgatta fel a Counter-Strike világát, és ami elérte a fentebb kitűzött célt. A GO azóta a Steam második legaktívabb játéka, csak és kizárólag a DOTA 2 körözi le (az viszont több mint 500 ezer felhasználóval...), és már most annyi bevételt termel, mint a TF2 a sapkák bevezetésekor. Pedig itt nincsenek sapkák, se eszelős kosztümök és más kiegészítők sem – viszont vannak mikrotranzakciók.

LÁDAHARC

Természetesen ezek a százszázalékosan opcionális kiadások kizárólag kozmetikai célokat szolgálnak, vagyis nem nyújtanak semmiféle játékmenetbeli előnyt. Az Arms Deal frissítés ugyanis csak skineket hozott: előre dizájnolt, rikító, vadabbnál vadabb motívumokat magukon viselő fegyverek egész armadáját. Ezeket kétféleképpen lehet megszerezni, pont úgy, ahogy a DOTA 2-ben vagy a TF2-ben: vagy a meccsek végén, egy véletlenszerű sorsolás során jutnak a résztvevőkhöz, vagy ládákból nyerhetők ki, melyeket kulcsok megvásárlásával lehet feloldani (erről bővebben a keretes anyagunkban).

Az első frissítés még csak 100 skint tartalmazott, azóta viszont a Workshop-támogatásnak, na meg pár új hullámnyi



A matricák előre rögzített helyre ragaszthatók fel, és lekaparhatók, plusz idővel tönkremennek.

A HADMŰVELETEK

A Team Fortress 2 után már nem lepődünk meg azon, hogy a Valve több rajongói pályát is hivatalos státuszba emel, de a Counter-Strike esetében ehhez önálló eseményt is létrehoztak. Az Operationnek hívott rendezvény több héten át fut: a pár euróba kerülő, teljes hozzáférést biztosító belépő révén a kiválasztott térképeket hivatalos, dedikált szervereken, a beépített matchmaking rendszer használatával lehet igénybe venni (kompetitív és casual módban egyaránt), ezenfelül pedig exkluzív fegyver-skinekhez lehet jutni, és egy tetszetős, ráadásul a győzelmek fényében szintet lépő embléma is a profilhoz íródik. A harmadik hadművelet, az Operation Phoenix február 21-én indult el, ezúttal nyolc pályát kínálva a 2 eurós belépőért cserébe, egészen június 4-ig.

LÁDÁK ÉS KULCSOK

Nem hagyta ki a ziccert a CS GO esetében sem a Valve: a Team Fortress 2-vel gyakorlatilag egy teljesen új piacot teremtő stúdió tavaly augusztusban itt is bevezette a ládák intézményét. Ezek mindegyikében egyetlen fegyver lapul: bár az egyes típusokban rejlő tárgyak listája fix, az, hogy mi esik ki belőlük, már teljesen véletlenszerű. Kinyitásuk kizárólag pénzért vásárolható, 1,75 eurós kulccsal lehetséges, és a befektetés sem mindig térül meg. Általában olcsó, alig pár eurócentes skin a jutalom, csak ritkán lehet ennél többet kaszálni. Januárban megjelent egy teljesen új ládatípus is, amely kizárólag matricákat tartalmaz: ezeket gyakorlatilag bármelyik fegyverre rá lehet ragasztani (de csak egyszer).

WINTER OFFENSIVE | ESPORTS | ESPORTS WINTER | OPERATION BRAVO | CS GO CASE | STICKER CAPSULE

doboztípusnak hála több száz minta közül lehet választani, ráadásul ezeken belül is van kategorizálás, amely a festés állapotára vonatkozik. A legrosszabb az, mikor már csak alig pár folt van az adott fegyveren, a legjobb pedig, ha az ábra makulátlan, olyan, mintha épp most jött volna le a gyártósorról. Miért fontos az állapot? Mert ettől függ, mennyit ér az adott fegyver! Ezekkel ugyanis teljesen szabadon lehet kereskedni a Steam-piactéren: a legrosszabb állapotban lévőkért alig pár eurócentet lehet bezsebelni, a legjobbakért viszont 20-30-nál is többet. A határ szinte a csillagos ég, vannak ugyanis olyan fegyverek, melyek beépített fragszámlálóval rendelkeznek. Ezek a StatTraknak hívott eszközök a CS-gazdaság legritkább és legértékesebb darabjai – akadt már olyan, amiért több száz eurót is bezsebelt valaki.

Pénzt költeni és szerezni viszont nemcsak ezzel, de tartalom előállításával is lehet. Egyrészt ott vannak a pályák: a Steam Workshop támogatás miatt több száz nem hivatalos, esetenként korábbi CS-kedvencek feldolgozásával, és persze teljesen új helyszínekkel is lehet találkozni, melyek letöltése és aktiválása tényleg nem tart tovább két kattintásnál. Ennél viszont jóval több bevétellel kecsegtet a skinek létrehozása: amelyik sok pozitív szavazatot zsebel be, az idővel szinte garantáltan bekerül a játékba, és ennek köszönhetően az alkotó is közvetlenül részesedik a ládákból befolyó bevételből.

MINT A SZÉPSÉGSZALONBAN

Adnak-e bármiféle előnyt a többi játékossal szemben ezek a furán kinéző eszközök? Nem, semmiképp, a GO még mindig képességalapú játék, elképesztően magas nehézségi fokkal: a teljesen eltérő karakterisztikájú fegyverek kiismerése és a megfelelő használat betanulása is több tízórányi játékidőt követel meg, és még ez sem elég ahhoz, hogy az ember egymaga boldoguljon a kompetitív meccsek könyörtelen világában. A CS ugyanis még mindig erről szól, különösen, mióta megtöbbszöröződött a felhasználói tábor, és ezzel együtt teljesen átformálódott a közösség.

A CS: GO már a megjelenésekor sem volt egy rossz játék, de most, másfél évvel a start után forrott ki igazán. Próbáld ki!

A helyzet jelen sorok írásakor, 2014 februárjában messze nem szép: a casual-kategóriában szinte lehetetlen olyan meccset találni, ahol ne trollok csoportja küzdene azért, hogy teljesen élvezhetetlen legyen a játék, és ez a toxikus, a MOBA-kat is lepipáló, egymás folyamatos szidásáról, megalázásáról, a csapatmunka szabotálásáról szóló viselkedés sajnos már a kompetitív meccsek alatt is egyre többször jön elő. A beépített szavazási rendszer egész egyszerűen rossz: olyan eszköznek készült, mellyel elvileg el lehet távolítani a meccsekből az oda nem illő elemeket, azonban két egymással összedolgozó barát is elég ahhoz, hogy ez ne így legyen. A kiszavazást kihasználva szó szerint a semmiért is kipotyoghat egy ártatlan játékos, csak azért, mert mondjuk életben maradt egy elveszített kör végén, de rosszindulat hajtotta voksolások azért is indulhatnak, hogy valaki ne részesüljön a végigjátszott meccsek után járó ládákból, skinekből, és persze a profilhoz íródó statisztikákból.

Sajnos jelenleg semmi nem utal arra, hogy a Valve bármiféle lépést tervezne ennek megállítása érdekében, ez pedig hosszú távon súlyos következményekkel járhat: elriaszthatja az új játékosokat, azokat, akiket pont a rengeteg újítás húzott be. Megoldás jelenleg egy van: csak és kizárólag csapatban, ismerősökkel szabad játszani, pont úgy, ahogy az egész CS-t tervezték. Mert az már nem kérdéses, hogy ez a legjobb Counter-Strike-epizód, amit valaha készítettek. Jól néz ki, rendkívül jól fut, a fegyverek most már tényleg úgy viselkednek, ahogy kell, a Workshop-támogatás, a hullámokban érkező rajongói térképek, a hivatalos versenyek miatt pedig szó szerint végtelen tartalommal rendelkezik, és egészen biztos, hogy még öt év múlva is ezzel fogunk játszani. Hacsak addig nem jön ki egy új motor és egy új CS: akkor kezdődik az egész elölről, pont, ahogy az elmúlt 14 évben.

ÉRTÉKELÉS

A Global Offensive hihetetlenül sokat fejlődött: nem csupán elérte az 1.6 szintjét, de felül is múlta azt, a skinek és az egyéb kitűzők miatt pedig minden eddiginél több a motiváció a minél több meccsen való részvételre.

PRO

A skinek baromi jól tudnak kinézni, a ládák és a fegyverek felhalmozása legalább annyira élvezetes és izgalmas, mint maguk a meccsek.

KONTRA

A közösség rettentő agresszív, ismerősök nélkül szinte lehetetlen jó meccset találni.

95%

A Team Fortress 2-ből és a DOTA 2-ből ismerős tárgylistát nemcsak a meccsek közben lehet elérni, de azok indulása előtt is, sőt, a warmup időszakban is lehetőség van a skinek lecserélésére.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az első, 2012-es, minden részletre kiterjedő Counter-Strike: GO tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/cs-go

DOTALAPOK

ELSŐ RÉSZ: KEZDJÜK A LEGELEJÉN!

[ÍRTA CHRIS] **Új rovatunkban a MOBA stílus egyik legnépszerűbb képviselőjéről fogunk írni, a DotA 2-ről. Egészen az alapoktól indítva mutatjuk be a játékot, annak apró részleteivel egyetemben, így próbálva meg bevezetni a műfajhoz kíváncsian közelítő játékosokat a „dotázás" rejtelmeibe. Ám mielőtt belecsapnánk a lecsóba, kezdésnek jöjjön pár érdekesség a játékról!**

A DotA betűszó a Defense of the Ancients című játék szavainak kezdőbetűiből áll össze, amely egy Warcraft 3 modként kezdte pályafutását, és rövid időn belül nagyon népszerűvé vált, olyannyira, hogy nem sokkal a megjelenését követően már önálló játékként működött. A DotA felbukkanását követően jó pár kiadó igyekezett meglovagolni a mod sikerét, de az eredetit nem sokan voltak képesek túlszárnyalni – kivéve a Riot Games (League of Legends) és a Valve csapatát. Utóbbi több évnyi bétaidőszakot követően 2013-ban hivatalosan is „kiadta" a DotA 2-t, ami időközben a Steam legsikeresebb játéka lett. Több mint tízszer annyian játszanak vele, mint a második helyen lévő Team Fortress 2-vel, és közel hússzor annyian, mint szerkesztőségünk másik kedvencével, a DayZ-vel. Népszerűsége a megjelenése óta egyre csak nő, ami köszönhető ingyenességének, alacsony gépigényének, no meg annak, hogy szabályait viszonylag könnyen megtanulhatja bárki, bár a pókerhez hasonlóan a legjobbak közé csak nagyon kevesen tudnak bekerülni. Ez viszont ne vegye el senki kedvét attól, hogy kipróbálja a DotA 2-t, hiszen kevés gyakorlással és józan gondolkodással bárkiből válhat jó játékos. Mielőtt viszont belevágnátok, ajánlom, hogy az oktatómódot játsszátok végig – csak a biztonság kedvéért. És persze kövessétek figyelemmel rovatunkat is!

KEZDJÜK AZ ELEJÉN!

A DotA 2 egy csapatjáték, amit kétszer öt fő játszhat. Se több, se kevesebb. A két csapat neve Radiant és Dire, bázisaik a pálya átellenes végében helyezkednek el. A térképen három úgynevezett sáv (lane) található, amelyek összekötik a két bázist, a terep közepét pedig egy folyó szeli ketté. Minden harmincadik másodpercben egy kis csapatnyi egység születik meg mindkét csapat bázisának mindhárom sávjában, ők a creepek, akik automatikusan mozognak előre a sávokon, és minden útjukba kerülő ellenséges egységgel vagy épülettel megküzdenek. A mérkőzést akkor nyerjük meg, ha elpusztítjuk az ellenséges csapat Ancientjét, ami a bázis közepén elhelyezkedő főépület. Ehhez előbb le kell rombolni legalább az egyik sávban lévő

összes épületet, amelyek tornyok vagy barakkok lehetnek. Amennyiben az ellenség barakkjait valamelyik sávban elpusztítjuk (hogy hozzájuk férjünk, le kell rombolnunk az előttük álló tornyokat), akkor ugyanebben a sávban a csapatunknak már erősebb, úgynevezett mega-creepjei születnek. A mérkőzések folyamán a csapatok játékosai egy-egy hőst irányítanak. Ha a hős elesik, akkor egy bizonyos ideig halott is marad, majd a saját bázisán születik újjá (minél magasabb szintű, annál tovább tart ez a folyamat). A mérkőzés ideje alatt a játékosok ezeket a hősöket erősítik és fejlesztik olyan szintre, amivel aztán képesek lesznek lerombolni az ellenfél Ancientjét úgy, hogy közben ellenséges creepeket, hősöket és épületeket pusztítanak el. Ezért a pusztításért minden hős tapasztalati pontot és aranyat kap, ez utóbbiból pedig különféle felszerelési tárgyakat vásárolhat, amitől még erősebbé válik.

ALAPFOGALMAK – ELSŐ RÉSZ

ARANY

Minden játékos 1 aranyat kap minden 0,6 másodpercben, azaz öt másodpercenként hármat, ebből vásárolhat magának tárgyakat. A játékosok induláskor 625 arannyal kezdik a mérkőzést, amiből megvehetik maguknak az alapfelszerelést vagy a courier† (erről majd később). Ha egy hős meghal, aranykészletéből elveszít valamennyit, ezért érdemes mindig költekezni és fejleszteni a tárgyainkat. Aranyat ellenséges épületek lerombolásával, ellenséges hősök elpusztításával, vagy creepekre mért halálos csapással szerezhetünk. Ezt nevezik last hitnek, amiről kicsit lentebb olvashattok.

Roshan a DotA 2 aréna legerősebb creepje, csak akkor érdemes zaklatni, ha tényleg jó erőben vagytok.

TÁRGYAK

A tárgyak olyan eszközök, amelyek készletünkbe kerülnek, és hősünket erősebbé teszik. Adhatnak passzív képességeket, vagy aktiválhatók egy adott gomb lenyomásával, átmeneti bónuszt biztosítva a hős számára. Jellemző alaptárgy például a tango, amit négyszer használhatunk, mielőtt eltűnik a készletünkből; működésre bírni a fákra kattintva lehet, ilyenkor lassan visszatölt valamennyit hősünk életerejéből. Egy hős egyszerre legfeljebb hat tárgyat vihet magával, viszont további cuccokat tarthat az úgynevezett stashben, ami a bázisunkon található, a fountain alatt.

TÁVOLSÁG ÉS TAPASZTALATI PONT

A játékban a távolság egységekre oszlik, képességeink és tárgyaink hatósugara is ebben mérhető. Fontos tudni, hogy a tapasztalati pont, ami egy hős vagy egy creep elpusztításáért jár, mindig szétosztásra kerül azon játékosok közt, akik 1300 egységnyi körben tartózkodnak az opponens halálakor. Ezt a távolságot érdemes tartani akkor, ha például a sávokon farmolunk. Amennyiben egy hős elég tapasztalati pontot gyűjt össze, akkor szintet lép, és fejlesztheti a képességeit; az egy hős által egyetlen mérkőzés alatt elérhető maximális szint 25 lehet. Mivel ez a téma kicsit komolyabb annál, hogy pár sorban átvegyük, ezért a hősökről és a képességekről bővebben egy későbbi részben írunk majd.

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Chris által írt DotA 2 tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dota2

AZ ARÉNA

KÖNNYŰ TÁBOR
Alacsony szintű hősökkel itt érdemes kezdeni az erdőzést, ezt a tábort könnyedén kitakaríthatjuk.

O OLDALSÓ BOLT
Nem kell minden tárgyat a courierrel kiszállíttatni magunknak, itt is rengeteg mindent megvehetünk.

KÖZEPES TÁBOR
Ezekben különösen vigyázzunk a mágiaellenálló mud-golemekre, akiket csak puszta kézzel püfölhetünk.

R ROSHAN
Roshan közelébe mindig tegyünk wardot, hogy lássuk, mikor merészkedik oda az ellenfél.

NEHÉZ TÁBOR
Gyakran okoznak meglepetést az itt található kentaurok és griffek, ne zargassuk őket az első pár percben!

ANCIENT A
A bázisunk szíve, ami ha elpusztul, azonnal vége a mérkőzésnek. Tornyok kövezik ki az ide vezető utat.

TITKOS BOLT S
Jó néhány tárgyat csakis itt vásárolhatunk meg magunknak, kettő is található belőlük az arénában.

ANCIENT TÁBOR
A legtöbb XP és a legtöbb arany innen jön, de ide már tényleg csak jó cuccokkal szabad bemerészkedni.

LANE-EK
A kék színnel jelölt sáv a felső, azaz top lane. A zöld a középső, ami a legrövidebb út a másik bázisig. A pirossal jelölt lane az alsó, a játékban bottom vagy bot lane-nek nevezett útvonal. A Dire csapat számára a felső, a Radiant számára pedig az alsó sáv az easy lane, de ezekről majd egy későbbi részben írunk bővebben.

CREEP ÉS CREEP WAVE

A creep egy apró, a játékostól függetlenül mozgó egység, ami a csapatért küzd. Ezek a lények általában csoportba verődve, 30 másodpercenként születnek meg, és azonnal elindulnak az ellenséges bázis irányába. Egy csoportban háromféle creep található: három közelharci, egy távolsági, illetve háromperceként hozzájuk csapódik még egy ostromgép is. Ezeket a csoportokat nevezzük creep wave-eknek. Ha egy creep elpusztul, akkor az ellenséges játékosok tapasztalati pontot kapnak, már amennyiben betartják a fent említett 1300 egységnyi szabályt, tehát e hatósugáron belül tartózkodnak.

LAST HIT

A last hit egy nagyon fontos fogalom, amit azonnal belénk is nevel a program az első pár oktatóküldetés alkalmával. Ez a hősök elsődleges és legfontosabb bevételi aranyforrása, amiből aztán tárgyaikat megvásárolhatják. Aranyat ugyanis csak akkor kapunk egy creep leveréséért, ha mi mérjük rá az utolsó halálos csapást. Nem számít, hogy előtte mennyit csaptunk rá, vagy hogy a velünk egy sávon lévő társunk is faragja őt, csupán az, hogy ki méri rá a halálos ütést. Ezért aztán fontos tudni, mert a játékosok célja általában nem az, hogy minél gyorsabban elpusztítsák az ellenség creepjeit, hanem az, hogy bevigyék a last hitet. Ezt persze csak rengeteg gyakorlással lehet mesterien művelni, ugyanis ismernünk kell a hősünk támadási sebességét, animációs mozgásának minden mozdulatát attól függően, hogy épp milyen messze áll az adott creeptől, vagy hogy az épp milyen irányba néz. Last hitelni nehéz, de nem lehetetlen feladat, gyakoroljátok, amikor csak tudjátok!

DENY

A last hit után a deny (talán megtagadásként lehet legkönnyebben lefordítani) a második legfontosabb alapfogalom, és még az első játék elindítása előtt érdemes tisztában lenni vele.

A deny azt jelenti, hogy saját creepünkre vagy épületünkre támadunk, és ezzel az ellenséges hősöket megakadályozzuk abban, hogy a creepjeink leverésével aranyhoz és/vagy tapasztalati ponthoz jussanak. Saját creepet elpusztítani csakis akkor lehet, ha annak életereje már 50% alatt van, épületeknél pedig ugyanez 5%-nál válik lehetővé. Ha sikeresen deny-olnak egy creepet vagy épületet, akkor egy felkiáltójel jelenik meg egy pillanatra annak feje felett, valamint a hősök is gyakran vicces beszólásokkal kommentálják a jelenetet. Mivel saját egységet vagy épületet támadni nem lehet egyszerű jobb egérgomb kattintással, ezért ehhez a művelethez először meg kell nyomni az A gombot, majd utána manuálisan kijelölni a célpontot támadásra. Creep deny esetében a közelben lévő ellenséges játékos ugyan kap tapasztalati pontot, de közel sem annyit, amennyit normál esetben szerezne, a last hitet pedig teljesen elfelejtheti. A célunk tehát nemcsak az, hogy last hitet mérjünk az ellenfél creepjeire, hanem az is, hogy megtagadjuk az ellenfél elől a mieink leölését.

SEMLEGES CREEP-TÁBOROK

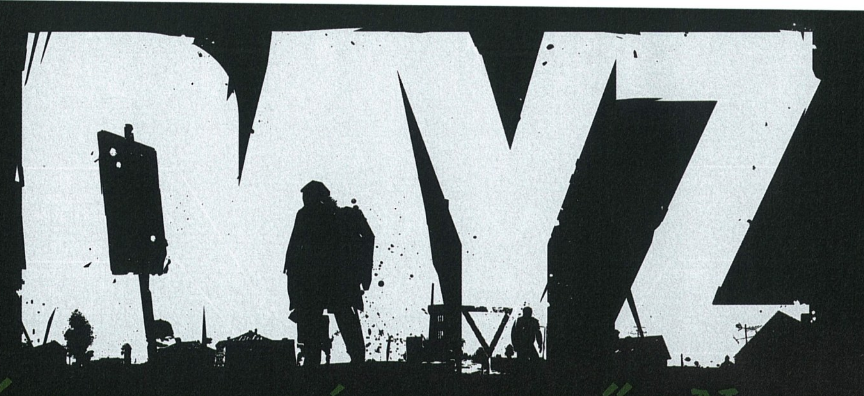
Az automatikusan mozgó creepek mellett a térképen találhatunk úgynevezett creep-táborokat is, melyekben 30 másodperccel a játék indítása után születnek meg az első creepek. A folyó mindkét oldalán 5 plusz 1 ilyen tábor található, amelyekben véletlenszerű ellenséges creep-csapatok jönnek létre. Bár a creepek fajtái változóak lehetnek, nehézségi szintjük állandó (lásd a képen), és három csoportra oszthatjuk őket: könnyű, közepes és nehéz. Az öt alaptáboron kívül akad egy úgynevezett ancient creep csoport is, ahol különösen erős ellenfelek találhatók. A creep-táborokban lévő lények elpusztításáért nehézségi szinttől függően tapasztalati pontot és aranyat szerezhetnek a közelben lévő hősök, de itt is érvényes a last hit, tehát csak azok jutnak bevételhez, akik az utolsó csapást mérik az adott creepre.

ROSHAN

Roshan egy nagyon erős semleges creep, aki az úgynevezett pitben tanyázik a térkép közepe felé, és 8-11 percenként születik újra. Roshan elpusztításakor egy Aegis of the Immortal nevű tárgyat dob a játék, ami ha egy hős leltárába kerül, akkor annak tulajdonosa halál esetén 5 másodperccel később újraéled. Az Aegis maximum hat percig marad a hősnél, ezután megsemmisül. A sima creepekkel ellentétben Roshan leverésével tapasztalati ponthoz és aranyhoz jut legyőzőjének minden csapattársa, attól függetlenül, hogy ott voltak-e a közelben, vagy sem. Roshan képességei jóval erősebbek, mint a hagyományos creepeké, ezért csak akkor szabad megtámadni, ha zavartalanul véghezvihetjük a harcot (tehát az ellenséges csapat nem tud meglepni minket közben), illetve ha biztosak vagyunk benne, hogy nem fogja a hősünket maga alá gyűrni.

Nos, ennyi fért a márciusi számunk DotA 2 rovatába! Áprilisban tovább tágítjuk a tudásotokat az épületekről, a hősökről, a courierről, a wardokról és más érdekességekről. Addig is, a Guru legyen veletek!

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota



DAYZ

ÚTMUTATÓ KEZDŐKNEK

[IRTA BATE] A DayZ standalone változata 2013 decemberében vált elérhetővé a játékosok számára, igaz egyelőre csak az early access keretében, ami annyit tesz, hogy a program még koránt sincs kész, de a vállalkozó kedvű felhasználók már az alfa állapotban lévő változatot is használhatják – persze csak akkor, ha kicsengetik érte a Steam áruházában kért 23 eurót. Bár a DayZ a jelenlegi állapotában még rengeteg bosszantó hibát tartalmaz, illetve a tizede sincs benne annak a tartalomnak, amit a fejlesztők terveznek, ennek ellenére a játékosok – többnyire – imádják a programot, és már közel kétmillióan voltak hajlandóak fizetni érte. Ebbe a rengeteg emberbe beletartozik a PC Guru szerkesztőségének jó néhány tagja is, és mivel látjuk, hogy hatalmas az érdeklődés a játék iránt, ezért úgy döntöttünk, hogy készítünk egy útmutatót a kezdő játékosoknak, hogy túléljék az első, sokszor meglehetősen kegyetlen órákat.

Mielőtt belevágunk az útmutatóba, először is fogadjatok meg egy tanácsot: ha egy játéktól azt várjátok, hogy folyamatosan útba igazítson, hogy megmutassa, merre menjetek, hogy pontos célokkal és feladatokkal lásson el, akkor jobb, ha a DayZ-t elkerülitek. Ebben a programban teljesen magatokra vagytok utalva, nincs oktatópálya, nincs elmagyarázva semmi, azonnal bekerültök a dolgok sűrűjébe, méghozzá igen mostoha körülmények közé, nincsenek küldetések, és csak rajtatok múlik, hogy mit kezdtek a karakteretekkel – már ha képesek lesztek életben tartani. Ha nem zavar, hogy nincsenek megoldandó feladatok, ha nem bánjátok, hogy egy rossz lépéstől is a nyakatokat törhetitek, ha fel vagytok készülve arra, hogy minden halál után a semmiből kell újrakezdenetek, akkor olvassatok tovább, mert ez az útmutató tényleg megkönnyítheti kicsit a virtuális életeteket.

VÁGJUNK BELE!

Ha még csak most ismerkedtek a DayZ-vel, akkor az első dolgotok az legyen, hogy megtanuljátok kezelni a szerverkeresőt. Ezt a főmenü Change Server opciójára kattintva érhetitek el, és három dologra kell figyelnetek. Az első, hogy kezdésnek mindig Regular szerverre lépjetek be (ezt a Mode oszlopban látjátok), mert a Hardcore változatot csak akkor érdemes kipróbálni, ha már rendelkeztek némi DayZ-s tapasztalattal. A második dolog, hogy mindig nappali időszakot válasszatok, mert éjszaka még tájékozódni is lehetetlen, nemhogy túlélni. A DayZ-ben a napszakok ugyanúgy telnek, mint a valóságban, ha tehát a Time oszlop 07:00 és 17:00 közötti időt mutat, akkor biztos, hogy olyan kiszolgálóra érkeztek, ahol már (vagy még) világos van. A harmadik és legfontosabb dolog, hogy figyeljétek a Players oszlopot, és próbáljatok olyan szerverre belépni, amin a lehető legkevesebb ember tartózkodik – a Players feliratot megnyomva növekvő sorrendbe állíthatjátok ezt az értéket, és kis szerencsével akár olyan vashoz is csatlakozhattok, ahol rajtatok kívül nincs senki. Mindez azért fontos, mert a DayZ közösség nagy része meglehetősen agresszív és barátságtalan, és sokan még a fegyvertelen, éhező játékosokat is képesek azonnal lelőni. A másik érv a „lakatlan" szerverek mellett, hogy ha kevesen vannak mellettetek a játékban, akkor nagyobb az esélye, hogy még ki nem fosztott épületeket találtok, és rendesen fel tudtok szerelkezni a túléléshez.

ELSŐ LÉPÉS: TÁJÉKOZÓDJ!

Pár napnyi játék után az ember már gyorsan eligazodik a pálya kezdőterületén, de kezdetben még nincs mihez viszonyítani, és az első belépéskor a teljes tanácstalanság uralkodhat el a játékoson. Mindez persze nem meglepő, hiszen az új (és újjászülető) karakterek mindössze egy pólóval, egy nadrággal, egy cipővel, egy 9 voltos elemmel és egy elemlámpával rendelkeznek. Utóbbi kettőt érdemes azonnal kombinálni (az Inventoryban [TAB] húzzátok rá az egyiket a másikra), na, nem a világítás végett, hanem mert így máris három szabad négyzetnyi helyetek lesz, ahová majd cuccokat pakolhattok – erre később részletesebben is kitérünk. Fontos tudni, hogy a DayZ-ben egészen addig nincs térképetek, amíg nem találtok magatoknak egyet, és ha mindez be is következik, akkor sem biztos, hogy

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK!

Ha kíváncsi vagy a Van Helsingről készített „Ezzel játszunk!" részre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/dayz

A DayZ-ben nagyon nem mindegy, hogy az M4A1 irányzékának melyik oldalán állsz...

A JÁTÉKBAN TALÁLHATÓ LŐFEGYVEREK

Magnum

Lőszer:
.357 Round
Tárhasználat:
A golyók egyenként is a fegyverbe helyezhetők, de van gyorstár is.
Kiegészítők:
Nincsenek felszerelhető kiegészítők hozzá.

Blaze 95 Double Rifle

Lőszer:
7.62x51-es lőszer
Tárhasználat:
Két lőszer fér bele, gyorstár nélkül nem lehet megtölteni.
Kiegészítők:
Nincsenek felszerelhető kiegészítők hozzá.

FNX45

Lőszer:
.45ACP Rounds
Tárhasználat:
A csőbe egy lőszer behelyezhető, illetve van hozzá 15-ös tár.
Kiegészítők:
Irányzék, hangtompító és elemlámpa található hozzá.

M4A1

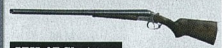
Lőszer:
5.56 mm Rounds
Tárhasználat:
A csőbe egy lőszer behelyezhető, többféle tár is található hozzá.
Kiegészítők:
4-féle irányzék, bajonett, hangtompító, bipod és elemlámpa.

Mosin 9130

Lőszer:
7.62 mm Rounds
Tárhasználat:
Tár nincs hozzá, a töltények egyenként tölthetők be.
Kiegészítők:
2-féle irányzék (PU scope és Long Range scope), bajonett, bipod.

Ruger 1022

Lőszer:
.22LR
Tárhasználat:
Tár nincs hozzá, a töltények egyenként tölthetők be.
Kiegészítők:
Célzótüske szerelhető rá.



IZH-43 Shotgun

Lőszer:
12 Gauge Slug,12 Gauge Buckshot
Tárhasználat:
Töltények egyenként is betölthetők, de gyorstár is létezik hozzá.
Kiegészítők:
Nincsenek felszerelhető kiegészítők hozzá.

SKS

Lőszer:
7.62x39 mm Rounds
Tárhasználat:
Töltények egyenként is betölthetők, de 10-es tár is létezik hozzá.
Kiegészítők:
Irányzék (PU Scope) és bajonett.

eligazodtok rajta, mert a játékban egy rendes topográfiai változat lesz a jutalmatok, amit azért tudni kell „olvasni". Térkép hiányában viszont kezdetben lehetetlen tájékozódni, éppen ezért a következőt kell tennetek: a lehető legnagyobb sebességgel (a W-t kétszer megnyomva tudtok szaladni) elindulni bármelyik irányba, és addig meg nem állni, míg el nem értek valamilyen települést. Pár kósza háznál még nem szabad megállni, a lényeg ugyanis, hogy találjatok egy, az út mellett álló helységnévtáblát. Ha ez megvan, akkor nézzétek meg alaposan a rajta szereplő nevet, majd a magazin mellé csomagolt térképen keressétek meg azt a pontot, ahol éppen vagytok. A települések a játékban mindenhol cirill betűkkel vannak kiírva, de ez ne ijesszen meg senkit, a térképen szerepel a latin betűs verzió is, így kis keresgéléssel gyorsan megtalálhatjátok, hogy hol tartózkodtok éppen. Hatalmas könnyítés, hogy a DayZ kezdőterülete Csernarusz délkeleti/déli részén van, az esetek 90%-ában valahol a tengerparton, így ezen a részen kell keresni a feljegyzett település nevét és helyét.

Ha sikerül beazonosítani a tartózkodási helyeteket, akkor már azt is látjátok, hogy milyen más falvak és városok vannak a közeletekben. Értelemszerűen érdemes egy nagyobb helységet választani következő célpontnak, és bár rajtatok áll, hogy merre indultok, mi azt tanácsoljuk, hogy északnak, és ne délnek vegyétek az irányt. A térkép déli részén található a játék két legnagyobb városa, Chernogorsk („csernó") és Elektrozavodsk („elektró"), és bár nagy lehet a kísértés, hogy ide rohanjatok be lootolni, azt tudnotok kell, hogy (a közeli katonai létesítmények miatt) ezekben a városokban gyakran portyáznak veterán játékosok, így az átlagnál jóval nagyobb az esélye, hogy lepuffantanak, még azelőtt, hogy egyáltalán észrevettétek volna az ellenséges kollégát. Éppen ezért mi azt javasoljuk, hogy északnak induljatok, és vegyétek

A tárgylistában látszó jelzésekre mindig érdemes figyelni. Ha zöldek, akkor rendben vagy.

célba Berezino városát. Ezen a településen találhattok egy építkezést (messziről kiszúrható a mellette álló daru), kórházat, iskolát, két vegyeskereskedést, garázsokat, és rengeteg olyan két- és háromszintes házat, ahová érdemes benézni. A túlélés kulcsa a megfelelő felszerelés, és az, hogy folyamatosan kielégítsétek a karakteretek igényeit.

MÁSODIK LÉPÉS: SZERELKEZZ FEL!

A DayZ-ben az első órák mindig azzal telnek, hogy az ember megpróbál normális felszerelést, plusz élelmet és innivalót találni a karakterének – az utóbbi nagyon fontos, mert ha a túlélőnk nem jut időben megfelelő mennyiségű ételhez és italhoz, akkor nemes egyszerűséggel éhen vagy szomjan hal. Bár elsőre úgy tűnhet, hogy sehol semmit nem lehet találni, ez nem igaz, csupán tudni kell, hogy hol érdemes keresni. A megfelelő tárgyak megtalálása nemcsak szerencse, de rutin kérdése is, utóbbit viszont csak kellő mennyiségű játékórával lehet szerezni, így nem árt, ha tisztában vagytok néhány dologgal. Az első, hogy nem minden épületben lehet hasznos dolgokra bukkanni, és sokszor épp az okozza a karakter halálát, hogy az ember túl sok időt tölt a nem megfelelő helyek átkutatásával. Ahogy azt említettük, érdemes rögtön egy nagyobb várost becélozni, és ott azokra az épületekre koncentrálni, amelyeket a „Lelőhelyek" nevű keretes anyagban összegyűjtöttünk

nektek. A képeken látható építmények mind bevált loot-források, ez azonban nem azt jelenti, hogy 100%-os eséllyel találtok bennük használható dolgokat. Ennek oka főleg az, hogy rajtatok kívül mások is a túlélésért küzdenek, és ha nincs szerencsétek, akkor előttetek fosztják ki az épületeket. Ha egy városi helyszínre érve azt látjátok, hogy egy utcán végighaladva minden ajtó tárva-nyitva áll, akkor nincs értelme megállni, folytatni kell az utat egy olyan helyszínre, amit még nem forgattak fel előttetek.

Habár a játék elején hatalmas a kísértés, hogy minden kacatot magatokkal cipeljetek, jobban jártok, ha a következő pár dologra fókuszáltok. Mindenképpen kell egy hátizsák (építkezésen, vegyesboltban, iskolában található a leggyakrabban), lehetőleg minél nagyobb, hogy legyen mibe pakolni a cuccokat – nincs annál rosszabb, mint mikor találtok valami hasznosat, de nem tudjátok hova tenni, ezért hátra kell hagyni. Nagy szükségetek lesz kézifegyverre is, hogy megvédhessétek magatokat a zombiktól vagy akár a többi játékostól. Ha más nincs, vegyetek fel egy csőkulcsot, egy baseballütőt vagy akár egy kést, de arra koncentráljatok, hogy minél előbb szerezzetek egy piros fejű tűzoltóbaltát (Firefighter Axe), ezzel

A LEGTUTIBB LELŐHELYEK

Építkezés

Messziről kiszúrható a mellette álló daru miatt. Minden emeletén található felszerelés vagy étel/ital, jó eséllyel egy ilyen helyszínen találsz hátizsákot, de nem kizárt az sem, hogy esetleg fegyverre bukkanj. Ruhadarabok szintén fellelhetők az építkezéseken.

Garázssor

Lakótelepek és sűrűn elhelyezkedő háromszintes lakóházak környékén találkozhatsz velük a leggyakrabban. Minden esetben rejtenek lootot, többnyire ruhákat, fejfedőket és táskákat, de nem kizárt, hogy pottyan élelmiszer, lőszer vagy kézifegyver is.

„Zöld bejártú ház"

A legkönnyebben a nagy zöld felsőrészű bejáratról ismerhető fel, és ha nincs nyitva az ajtaja, akkor mindenképpen érdemes bemenni, ugyanis odabenn 80%-os eséllyel lesz lőfegyver, balta, lőszer, továbbá étel és ital. Az emeletre is feltétlenül menjetek fel!

Kórház

A szocialista vívmánynak tekinthető hatalmas betonépítmény már messziről kiszúrható, és odabenn jó eséllyel található egészségügyi láda, defibrillátor, kötszer, fájdalomcsillapító, antibiotikum, epinefrin, saline bag, illetve némi ennivaló és különböző ruhák.

Iskola

Eme kétszintes épületbe mindig érdemes bekukkantani, mert ha nincs kifosztva, akkor értékes loot lehet a jutalmunk. Étel/ital, kulacs, vizespalack, defibrillátor, hátizsák, ruhák, és ami a legjobb, hogy a második emeleti szobában 90% eséllyel találtok lőfegyvert.

Katonai börtön és iroda

Minden katonai bázison és repülőtéren található ilyen kétszintes épület. A cellában gyakoriak a gyógyászati eszközök, az irodákban esélyes étel/ital, katonai csizma, assault vest, az emeleten pedig lőszer, balta, lőszeres láda, és persze lőfegyver (M4A1 és FNX45).

Szupermarket

Minden nagyobb városban található szupermarket, van ahol több is akad. Ezekben főleg étel és ital várnak, de nincs kizárva, hogy itt bukkantok hátizsákra, baltára vagy éppen lőszerre. Lőfegyvert azonban csak a legritkább esetben találhattok itt.

Tűzoltóság

Tűzoltóság nagyvárosokban és nagyobb reptereken is fellelhető. Belül jó eséllyel találhattok tűzoltóbaltát, fegyvert, illetve olyan dobozt, ami néhány fontosabb tárgyat megvéd a sérülésektől. Akár fegyverre is bukkanhattok, meg agresszív mesterlövészekre.

ugyanis egy csapással kiiktathatók a kellemetlenkedő élőhalottak, és még egy jól felszerelt játékos is elhullik két baltacsapás után. Az sem lehetetlen dolog, hogy rendes lőfegyverre (shotgun, B95, Mosin, Magnum) bukkanjatok a játék kezdetén, de ha nem más által hátrahagyott mordályról van szó, akkor tudnotok kell, hogy a lőszerszámok alapból töltény nélkül jelennek meg a játékban, így még muníciót is keresni kell hozzájuk, mielőtt ténylegesen használatba vehetnétek őket.

Fontos a ruházat is, de nem a divat miatt, hanem azért, mert a megfelelő göncökkel növelhető a karakter tárkapacitása, így ha láttok valamilyen ruhadarabot a földön, akkor mindenképpen vizsgáljátok meg, hátha egy olyan cuccra bukkantok, aminek több „zsebe" van, mint az éppen általatok viselt holmiknak (amit kezdetben azonnal érdemes felvenni: bármilyen hunter pants, hoodie, raincoat). Végezetül tárazzatok be annyi ételt és italt, amennyit csak tudtok (akár a kezetekben fogva, ha nincs már hely), mert a karakter megfelelő ellátása mindennél fontosabb.

HARMADIK LÉPÉS: EGYÉL ÉS IGYÁL!

Bár a DayZ-ben folyamatos a feszültség, és az ember sosem tudhatja, hogy ki vagy mi várja a következő sarkon, kezdetben mégis az okozza a legnagyobb gondot, hogy nagyjából 2-3 percnyi játék után a karakterünk közli, hogy éhes és szomjas, mely figyelmeztetéseket nem szabad figyelmen kívül hagyni, ugyanis ha a hősünk túl sokáig van étel-ital nélkül, akkor ez a halálához is vezethet, és kezdhetünk mindent elölről. Éppen ezért a megfelelő felszerelés felkutatása mellett az a legfontosabb, hogy rendesen megetessük és megitassuk őt. Az első és legfontosabb szabály, hogy romlott gyümölcsöt akkor se egyetek, ha a karakteretek éhség- (hungry) mutatója már pirosba futott a tárgylistában látható kijelzőn. A rohadt alma/narancs/banán/kivi biztos betegséget (sick) okoz, a kórság pedig csak (általában katonai börtönben vagy kórházban fellelhető) antibiotikummal kezelhető, és ha ilyen nincs nálatok, akkor hiába találtok 100 méterrel arrébb rendes kaját, a romlott étel elfogyasztása végül halált fog okozni. Amit nyugodt szívvel megehettek, azok a különböző konzervek (bab, spagetti, tonhal), a nyers rizs (ez a legtáplálóbb, tehát kevés is csökkenti az éhségmutatót, bár a szomjúságot növeli) és a gabonapehely, továbbá a friss gyümölcsök. Amit tudni kell, hogy a tonhal (jobb klikk és open) kivételével az összes konzervet külön ki kell nyitni, és ez a művelet végrehajtható késsel, baltával, csavarhúzóval vagy akár fűrészszel is (húzzátok rá őket a dobozokra), de ebben az esetben az étel egy része elveszik. Mindez csak akkor kerülhető el, ha találtok egy rendes konzervnyitót, szóval, ha ilyen eszközre leltek, akkor azt nagyon becsüljétek meg!

Az ivással szintén illik vigyázni, kisebb tavakból nem érdemes szomjat oltani, ugyanis könnyen fertőzés lehet a kortyolgatás vége, és ezt szintén csak antibiotikummal lehet kúrálni. Ha viszont találtok dobozos üdítőt vagy sört, azt nyugodtan nyakaljátok be. Az elsődleges cél persze nem az, hogy telepakoljátok a hátizsákotokat ilyen italokkal, sokkal fontosabb, hogy begyűjtetek egy vizespalackot vagy kulacsot. Ez nemcsak azért fontos, mert tiszta víz található bennük, de azért is, mert ezeket a térképen található kutaknál bármikor újra lehet tölteni (vedd a kezedbe, állj a kúthoz, amikor megjelenik a drink felirat, akkor görgess az egérrel, és válaszd ki a fill bottle/canteen opciót). Ha sikerül ilyesmit szerezni, akkor már nem kell többet aggódni a szomjúság miatt, ugyanis kutat szinte minden városban lehet találni, így az utánpótlás is folyamatosan biztosítható.

NEGYEDIK LÉPÉS: LÉGY EGÉSZSÉGES!

Az egyik legnagyobb hiba, amit kezdő játékosok elkövethetnek, hogy csak addig figyelnek az étkezésre és az ivásra, amíg a tárgylistából el nem tűnik a „szomjas" (thirsty) és „éhes" (hungry) jelző. A cél viszont nem az, hogy a karakter ne picsogjon folyton, hanem az, hogy egészséges legyen. Ez az állapot pedig úgy érhető el, ha

Tűzoltóbalta: a DayZ-túlélők legnagyobb barátja, és a zombik legnagyobb ellensége!

A kettétört hajóroncs Berezinótól északra. Ide mindenképpen érdemes ellátogatni!

rendesen odafigyeltek az étkezésre és az ivásra. Az nem elég, ha eltűnik az előbb említett két mutató – ha megtehetitek, akkor a karaktert addig kell etetni és itatni, amíg meg nem jelenik a hydrated és az energized felirat. Ez a két csík kezdetben sötétzöldben játszik, de az étkezést és az ivást addig kell folytatni, míg rikító világoszöldre nem váltanak. Ha ez megtörténik, akkor ezzel párhuzamosan megjelenik a healing felirat, majd pár perc elteltével a karakter teljesen egészséges (healthy) lesz. Ha sikerül elérni ezt az állapotot, akkor innentől érdemes arra figyelni, hogy a mutatókat folyamatosan világoszöldben tartsuk, ugyanis egy egészséges karakter sokkal nagyobb eséllyel éli túl a DayZ-s mindennapokat, mint az, aki folyton ételért és italért nyavalyog. Még a legügyesebb játékosokkal is megesik néha, hogy egy zombi megsebzi őket (ilyenkor egy pillanatra beszürkül a képernyő), ám ha a két említett mutató világoszöldben játszik, akkor a gyógyulás azonnal megindul, és nem kell aggódni a bekapott találat miatt. És ez még nem minden, hiszen a zöld mutatók esetén a fegyveres lövést követő ájulásból (unconscious) is van esély a felébredésre, és a karakter megfelelő kezelésére. Ha tehát valamilyen galibába keveredtek (zombitámadás, tűzvagy közelharc), túlélitek, de a sérülések miatt megváltozik a képernyő (kiszürkül vagy elmosódik), akkor arra kell törekedni, hogy rendesen feltápláljátok a karaktert, mert ha megjelenik a világoszöld hydrated és az energized állapotjelző, akkor beindul a gyógyulás folyamata, újratermelődik az elvesztett vér, és szép lassan minden visszatér a rendes kerékvágásba.

A hydrated státuszt egyébként sokkal egyszerűbb kordában tartani, mint az energized mutatót, hiszen ha találtok egy kutat, akkor elég csak megállni előtte, és addig nyomogatni az ivás opciót, amíg ki nem zöldül a megfelelő csík. Arra viszont figyeljetek, hogy ne vigyétek túlzásba a hasatok megtöltését, ugyanis a karaktert túl is lehet etetni/itatni, és ha átléptek egy határt, akkor a hősötök telítődik (stuffed), és még hányás (vomiting) is lehet a mohóság vége, ami azért kicsit bonyolultabbá teszi harcosunk egészségesen tartását.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dayz

ÖTÖDIK LÉPÉS: FEDEZD FEL CSERNARUSZT!

Ha sikeresen vetted a kezdeti akadályokat, tehát betájoltad magad, szereztél megfelelő cuccokat és még egészséges is vagy, akkor jöhet a játék legszórakoztatóbb része, Csernarusz felfedezése. Persze itt sem ajánlott ész nélkül belevágni a dologba, sokkal okosabb, ha a térképre hagyatkoztok, és azon előre kiválasztjátok azokat a területeket, amiket meg akartok látogatni. A már említett, meglehetősen népszerű és nagy városok (Chernogorsk, Elektrozavodsk, Berezino) mellett érdemes elbandukolni olyan helyekre is, mint a térkép északi részén található Svetlojarsk, a szintén északi területen fekvő Krastosnav, vagy éppen a délnyugaton elterülő Zelenogorsk. Berezino környékén egy különleges helyszínt, a parton megfeneklett és kettétört hajót is érdemes bejárni. Ha szeretnétek megtalálni ezt a helyet, akkor a várostól északi irányba kell távozni, és egészen addig követni a partvonalat, amíg rá nem bukkantok a hatalmas roncsra. Ha eléritek a hajót, akkor a fedélzet mindkét oldalát javasolt átkutatni, mert itt egyaránt találhattok ételt/italt, normális ruhát, sőt, még fegyvereket és lőszert is.

Ha pedig már van lőszerszámotok és elég bátorságotok, akkor érdemes bejárni a játék számos katonai létesítményének egyikét. A portyázást legokosabb a Krastosnavtól keletre fekvő kis katonai reptéren kezdeni, majd elgyalogolni a nagy északi reptérre Lopatino és Vibor felett. Erre a területre már csak azért is érdemes eljönni, mert a térkép ezen részén számos katonai bázis található, és a börtönökben, illetve barakkokban mindig akad értékes felszerelés. Azt persze nem árt, ha tudjátok, hogy ezeket a helyszíneket más játékosok is előszeretettel látogatják, sőt, a repterekre rendszeresen beássák magukat a mesterlövészek, így a katonai területeket mindig óvatosan és kellő körültekintéssel kell megközelíteni, különben könnyen gyors halál lehet a látogatás vége.

UTOLSÓ TANÁCS: NE VEDD MEG!

Ha tetszenek az eddig leírtak, és megfordult a fejedben, hogy beszerezd a játékot, akkor egy dologgal tisztában kell lenned: a DayZ az egyelőre meglehetősen nyers kidolgozás és a bugos játékmenet ellenére is egy hihetetlenül addiktív program. Ha tehát szeretnél családi életet, megtartanád a barátnődet/feleségedet/munkahelyedet, vizsgákra készülnél, vagy csak úgy általában nem fordítanál hátat a megszokott hétköznapoknak, akkor tartsd távol magad a DayZ-től, mert azt fogod észrevenni, hogy még csak két hete birtoklod, de máris minimum 100 órát öltél bele. Szóval, jól fontold meg, hogy mit teszel...

Tárgykészítés

Igaz ugyan, hogy a DayZ még koránt sincs kész, de már most elérhető néhány olyan tárgykészítési funkció, melyek kicsit megkönnyíthetik az életeteket. Lássuk, hogy miből mit lehet készíteni Csernaruszban!

Hátizsák

A túlélés egyik legfontosabb kelléke a hátizsák, azonban ezt nem mindig talál azonnal az ember. Viszont végre van lehetőség arra, hogy készítsetek magatoknak egyet. Ehhez nem is kell más, mint egy zsák (burlap sack), kötél (rope) és pár faág (wooden stick). Kezdésnek a zsákot és a kötelet kell párosítani (húzd egyiket a másikra), ekkor lesz egy szütyőd, és a faágak felhasználásával ebből készíthetsz hátizsákot, amiben 12 négyzetnyi helyre pakolhatsz.

Térkép

Ahogy a cikkben is említettük, a játékban nincs beépített térkép; ha szeretnél normálisan tájékozódni, ahhoz előbb fel kell hajtanod egy ingame térképet. Ezek elég ritka jószágok, ráadásul teljes változatot szinte lehetetlen találni – ha rábukkansz egyre, akkor az valószínűleg csak egy része lesz az egésznek. A DayZ-ben összesen négy térképdarab található, és ha megvan mindegyik, akkor összeilleszthezed őket, és kapsz egy egészet.

Lefűrészelt csövű shotgun

A játékban egy idő után eljön az a pillanat, mikor egyszerre két nagy fegyvered lesz, de a hátadra csak egy fér fel. Az ember nehezen válik meg ilyen értékes tárgyaktól, de szerencsére a shotgun esetében van megoldás. Ha találsz egy fűrészt, akkor azt csak rá kell húznod a fegyverre, így lefűrészelheted a csövét, és innentől be tudod majd tenni a hátizsákodba, a másik fegyvered pedig maradhat a hátadon.

Sín a lábra

Ha leesel valahonnan, akkor könnyen megeshet, hogy eltörik a lábad – vagy meghalsz. Ha az előbbi történik, akkor nincs veszve minden, hiszen ez a sérülés morfiummal gyógyítható. Ehhez viszont az kell, hogy legyen morfiumod, vagy el tudj jutni egy olyan helyre, ahol találhatsz ilyesmit. Törött lábbal csak kúszni lehet, de erre is van megoldás: készíts sínt a lábadra! Ehhez nem kell más, mint faágak (wooden stick), rongyok (rags) vagy kötszer (bandage). A fa és a kötszer/rongy párosításából lesz a sín, amit aztán rá tudsz tenni a törésre, és máris lábra állhatsz.

Kötszer, de gyorsan

Ha meglőnek, vagy többször megcsap egy zombi, akkor vérezni kezdesz. Ha nem állítod el a vérzést, abba belehalsz, szóval ebben az esetben az legyen az első dolgod, hogy bekötözöd a sebed. Ehhez kötszer szükséges, de ha az nincs, akkor megteszi egy rongy is. Ha rongyod sincs, akkor kattints jobb gombbal a pólódra, és szaggasd szét azt (tear to rags), így máris el tudod látni a sebesülésedet.

The Longest Journey

[ÍRTA KREDENC] ***Ha egy játék 15 évvel a megjelenése után is hivatkozási alap, és még mindig rajongók ezrei várják a folytatását, akkor joggal állítjuk róla, hogy klasszikus alkotás. Márpedig a The Longest Journey ilyen, sőt sokkal több ennél: igazi mestermű.***

Az, hogy a bevezetőben említett „hivatkozási alap" mennyire valós, talán igazolja az, hogy legutóbbi számunkban, a Broken Age kapcsán is felemlegettem a játékot, ráadásul mivel a készülő harmadik részről (Dreamfall Chapters) is közöltünk egy előzetest, úgy gondoltuk, aktuális elővennünk ismét ezt a játékipari mérföldkövet.

CSODÁS ÁLMOK JÖNNEK

Igen, mérföldkő, hiszen a The Longest Journey, illetve annak alkotója, Ragnar Tørnquist hozta be a köztudatba a „modern kalandjáték" terminust, szakítva a műfaj addigi, klasszikus toposzaival, hogy a zsánert eljuttassa a szélesebb közönséghez. A TLJ ennek iskolapéldája, ahol már az első fél órában szembesül a játékos azzal, hogy bizony itt felnőtt hangvételről van szó – elég csak belelapozni főhősnőnk, April Ryan naplójába. Ebből kiderül, hogy egy sebzett lelkű leányról van szó, aki egy erőszakos apa elől menekült el otthonról 18 éves korában, hátrahagyva gyermekkorát és családját, hogy beköltözzön egy olyan, kispénzű fiataloknak lakhatást biztosító panzióba, melyet egy leszbikus házaspár vezet. Szokatlan, erős indítás ez, ami egy pillanatra sem veszít a feszességéből és tempójából annak ellenére sem, hogy kalandjaink jó része egy fantasyvilágban játszódik, a másik pedig a 23. század meglehetősen disztópikus Amerikájában.

Az alaptörténet szerint világunk egykoron egységes volt, lakói pedig isteni erővel rendelkeztek, ám visszaéltek vele, ezért a sárkányok kettéválasztották a tudomány, illetve a mágia birodalmára – az előbbi neve Stark (ez a mi általunk ismert Föld), az utóbbié Arcadia. A kettő határán áll egy torony, benne az Őrző, aki folyamatosan áramoltatja az energiákat a két fél között, és ügyel az egyensúlyra. Ám a starkiak – milyen meglepő – nem férnek a bőrükbe, ami az egyensúly felborulásához és a káosz ébredéséhez vezetne. Itt jön a képbe hősnőnk, aki különleges és ritka tudás birtokában van: képes utazni a két világ között. Ennél többet pedig nem árulhatok el, hiszen a játék pontosan olyan, mint egy jó film, egy jó könyv – a néző, az olvasó részévé válik a történetnek, elkíséri April Ryant életének leghosszabb utazására, együtt fedezi fel vele Stark és Arcadia fényeit és árnyékait, csodálkozik rá a megannyi fordulatra, rakja össze a mozaikkockákat, és döbben meg, csap a homlokára, együtt sír és nevet vele. Hangsúlyozom, ez egy felnőtt mese, akárcsak a Grim Fandango vagy a Syberia, tele szimbólumokkal, utalásokkal, allegóriákkal, egy irodalmi igényű (és terjedelmű) szövegkönyvvel, emlékezetes, azóta is fel-felemlegetett karakterekkel. Közülük is kiemelkedik April, akivel tényleg könnyű azonosulni, annyira emberi, hús-vér figura.

ADATOK

KIADÓ
Funcom

FEJLESZTŐ
Funcom

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
kalandjáték

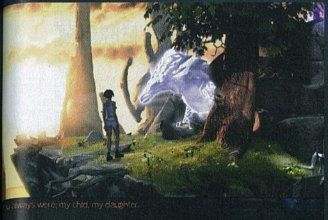
MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A Stark és Arcadia közti éles különbség miatt mind a két helyszín bebarangolása élvezetes

A kalandjátékok nagy előnye, hogy a szöveg időtlen: most is annyira hangulatos, mint a megjelenéskor



Álmaink folytatódnak

A The Longest Journey volt a svéd Funcom első saját (nem licencen alapuló) munkája. Egy kis csapat dolgozott rajta, amelyet az 1970-es születésű Ragnar Tørnquist vezetett. Az anyacég meglehetősen szabad kezet adott nekik, bár a határidőt és a 2-3 millió dollárra belőtt büdzsét tartaniuk kellett, és miután saját motort és eszközkészletet is kellett fejleszteniük, igencsak kemény munka után született meg a játék, amely azonban zajos sikert aratott. Ennek tükrében is furcsa, hogy olyan sokáig hagyták parlagon az IP-t. A 2006-ban megjelent Dreamfall: The Longest Journey fura jószág, hiszen bár tíz évvel játszódik a TLJ után, ugyanabban az univerzumban, megértéséhez mindenképp szükséges az előd ismerete, és visszatér benne jó pár szereplő, mégis mellékágnak tekinthető, akárcsak az ezt folytató, idén várható Dreamfall: Chapters. Az „igazi" folytatás a tavaly megszellőztetett The Longest Journey Home lesz – valamikor...

Mindehhez természetesen hozzátartozik a kiváló szinkron és a fantasztikus muzsika is (utóbbi Bjørn Arve Lagim munkája – a GoG-on kapható verzió tartalmazza a teljes zenei anyagot, már csak ezért is megéri beruházni rá), no meg a gyönyörű grafika, a jól megkomponált átvezető videók, és a remek animációk.

MODERN KLASSZIKUS

A grafika tekintetében persze nem szabad elfelejteni, hogy egy másfél évtizedes játékról van szó, amelynek fix felbontása 640x480, és ez Full HD-ra széthúzva nyilván nem olyan „eye candy", így a mai játékosok talán nem élik meg mindezt úgy, mint ahogy mi annak idején. Azt is hozzá kell tenni, hogy a TLJ akkor született, amikor a világ beleesett a plusz egy dimenzió ájulatába, így itt is 3D-s karaktermodelleket kapunk, amik azért küzdenek kihívásokkal – szerencsére az előre renderelt, jól megrajzolt, részletgazdag háttérképek jelentősen javítják az összhatást. (A beállítások között egyébként van egy opció, amivel Aprilt több poligonnal lehet legenerálltatni a játékkal, és be lehet kapcsolni az árnyékokat, egyéb grafikai hókuszpókuszokat is. Érdemes itt az utolsó opciót is kipipálni, aminek segítségével az ESC lenyomására a mozgásanimáció fázisait átléphetjük; még ha duplaklikkel küldjük is el hősnőnket egy adott pontra, a haladása eléggé lassú, ami a sok, néha kényszerű mászkálás miatt könnyen türelmetlenné teheti a játékost – erre gyógyír ez a megoldás.)

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A The Longest Journey nagy szerencséje az, hogy az őt kiadó és fejlesztő Funcom mind a mai napig aktív cég, és aki olvassa a PC Gurut, az azt is tudja, hogy ez a sorozat pont idén készül visszatérni! Az első epizód beszerzése így nem jelenthet problémát, a Steamen kívül a GOG.com-on is megvásárolható, ott pedig, jó szokás szerint a teljes zenei anyag, néhány háttérkép, teljes végigjátszás, és digitális kézikönyv is jár hozzá.

gog.com

A karakterek nem túl szépek, de az egyes helyszínek még mindig káprázatosak tudnak lenni

A valóban csodálatos történet mellett persze a TLJ egy kalandjáték, ráadásul nem is a megbocsátó fajtából. Itt még nincs olyan gomb, amivel felvillanthatjuk az interaktív pontokat, és bizony van pár olyan puzzle, ami igencsak próbára teszi a szürkeállományunkat, sőt a türelmünket, ami azért néha kizökkenti az emberfiát a beleélésből – nos, igen, a hangvétel modern, de azért a mechanizmus erősen klasszikus... Szóval, tessék felkészülni egy csomó gyűjtögetésre, ide-oda rohangálásra („mit nem vettem észre?", „mit nem találtam meg?"), tárgykombinálásra, és egy halom logikai feladványra. És persze, ha elakadsz, érdemes belelapozni April naplójába, ami a játékmenüben található, no meg mindenkit kifaggatni, ami ugye a történet szempontjából sem elhanyagolható dolog, sőt, erősen ajánlott minden dialógusszálat végigkattintgatni, még akkor is, ha ezek nem görgetik előre a cselekményt, csak kiteljesítik az élményt. Azoknak is jó hírem van, akik nem értik Shakespeare nyelvét, hiszen a Magyarítások portálról letölthető egy teljes lokalizáció (http://bit.ly/OW12w2), amely csont nélkül telepíthető a GOG-os verzióra. Ez amúgy a mai oprendszereken is működik, nekem annyi gondom volt Win8 alatt, hogy a játékot csak a Feladatkezelőből tudtam kilőni, mivel a megerősítést kérő dialógusablak nem működött, de ezzel bőven együtt lehet élni (és persze lehet, hogy a hiba az én készülékemben van).

INDULJ ÚTNAK!

Mindezekkel együtt is a The Longest Journey egy kihagyhatatlan alapmű – kötelező olvasmány mindenkinek, aki szereti a kalandműfajt, mert, ahogy említettem, mérföldkő és hivatkozási alap. Kár, hogy az elmúlt másfél évtizedben a zsáner sokat veszített ebből az érettségből; ha valaki végigjátssza-végigéli April kalandját, talán jobban megérti azt is, miért voltam annyira elájulva Tim Schafer legújabb remekétől, a Broken Age-től – ami pedig a két játék között volt, az kevés kivételtől eltekintve bizony nyugodtan félretolható és zárójelbe tehető. Ha pedig úgy érzed, hogy a játék végén „lógva maradtál", a hiba nem benned van, pár kérdőjel azért valóban maradt bennünk, amikre talán egyszer még választ is kapunk. Időnk mondjuk, van rá, hacsak addig fel nem borul az egyensúly – bár ha Arcadia győzne, ez nem is lenne akkora baj, mert Stark erősen halad ama jövőkép felé, amit az ezredforduló környékén a fiatal Ragnar Tørnquist felvázolt. Az pedig, lássuk be, nem túl biztató...

92%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

MORTAL KOMBAT: KOMPLETE EDITION Katartikus krízis, kompletten

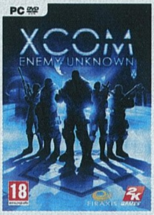
ÉRTÉKELÉS **85%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Warner Bros. Interactive** FEJLESZTŐ **NetherRealm**

A Mortal Kombat-sorozat az első három részével rendre történelmet írt, majd szép lassan a középszer mocsarába süllyedt, hogy a kétezres évek második felére legfeljebb akkor emlegesse fel bárki is, ha gunyorosan csúfolódni szeretne rajta. Mindenki feladta már a reményt, leszámítva a Warnert, amely egy újonnan összetákolt csapat, a sokatmondó NetherRealm kezébe adta a sorozatot, hogy legyenek okosak és rebootolják azt jól. Az eredmény egy 2009-ben megjelent Mortal Kombat lett, ami jobb sztorit villantott a korábbi filmeknél és játékoknál, olyan véres volt, hogy szinte kifolyt a testnedv a tévé alján, és annyira hangulatos, hogy még a szériát nem kedvelőket is egyből beszippantotta. A PC-s változatra egészen tavalyig kellett várunk, de megérte: nemcsak Steam-támogatást kaptunk, a konzolosnál szebb grafikával, de az összes korábban kiadott DLC-t is a dobozba pakolta a jó fej Warner. A Mortal Kombat: Komplete Edition igazi szeretetcsomag, belső szervekbe és erőszakba bugyolálva. Fight!

Sikíts, úgyse hallják DEAD SPACE 3

ÉRTÉKELÉS **77%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Visceral Games**

A Dead Space 3-tól nagyon sokat vártak a rajongók, ami érthető: a Visceral Games az első résszel feltámasztotta a halottnak hitt túlélőhorror műfajt, a másodikkal pedig úgy tette akciódússá a játékmenetet, hogy az ne legyen kárára a félelemkeltésre kihegyezett sorozat hangulatának. A harmadik rész viszont... nos, nem fogunk hazudni, és különben is, a százalékszám már rég elárult minket. A Visceral egy korábbinál gyengébb akciókalandjátékot tett az asztalra, amit ráadásul megfejeltek egy hangulatromboló kooperatív játékmóddal. Teljes áron mi is ingattuk a fejünket a Dead Space 3 láttán, mert az ígéretesen felvezetett történet és az igen erős kezdés végül monoton szörnydarálásba fulladt, arról már nem is beszélve, hogy a sztorit egy DLC-ben zárta rövidre a Visceral. Ugyanakkor 3.990 forintért a játék nagyon megéri, mert ennyiért már az összes gyengeségét és a felvetett, de meg nem válaszolt kérdések garmadáját is hajlamosak vagyunk elnézni neki. Bár a DLC is benne lenne a csomagban!



XCOM: ENEMY UNKNOWN Nem tudom, kik ezek, de lőnek

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **2k Games** FEJLESZTŐ **Firaxis**

A XCOM: Enemy Unknown 2012 végén elvitte a PC Guru magazin „Év játéka" díját, ami azért nem semmi teljesítmény. A Firaxis tökéletes szakértelemmel élesztette fel a sokáig parlagon heverő XCOM-sorozatot (nálunk az ősöreg széria UFO néven volt ismert hajdanán), és nem csak a modern játékok legjobb elemeit volt képes összeolvasztani a múlt dicső emlékeivel, hanem egyszerre tudott megfelelni a régi és új rajongók elvárásainak. Az XCOM: Enemy Unknown körökre osztott csatái, gyakorlatilag végtelen játékideje és hangulatos univerzuma meghozta a franchise reneszánszát, azóta pedig egy kiegészítőlemez is napvilágot látott hozzá XCOM: Enemy Within címmel. Ennek hála az alapjáték ára alacsonyabb kategóriába süllyedt, és most már nevetségesen olcsón, 3.990 forintért hozzá lehet jutni. Micsoda? Hogy vannak ennél olcsóbb játékok is? Persze, hogy vannak, de azok közül nem sok olyan van, ami akár évekre elegendő tartalmat szolgáltat. Nincs több kecmec, tessék a boltokba rohanni, és XCOM-ot venni – most!

Szerezz külföldi barátokat, és foglald el az országukat! EUROPA UNIVERSALIS IV

ÉRTÉKELÉS **91%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Paradox Development Studio**

Az Europa Universalis IV ama Paradox Interactive remekműve, amely az elmúlt húsz évet azzal töltötte, hogy a mások által egyre mostohábban kezelt grand strategy műfajt tökélyre fejlessze, és egyedüliként lássa el a diplomáciára, hódításra, háborúra, na meg minimalista grafikai körítésre vágyó szobapolitikusokat. Az Europa Universalis-sorozat az összes Paradox-franchise legjavaként fogható fel: egy EU-s nagykampány több száz éven át kíséri végig az öreg kontinens valós vagy vélt történelmét. Nincs olyan ország, birodalom, nemzetség, aminek zászlaja alatt ne indíthatnánk háborút, mely nem muszáj, hogy véres és erőszakos legyen: akár azt is megtehetjük, hogy egy puskalövés nélkül, mindössze diplomáciai hatalmunkkal játszadozva hajtjuk igánk alá a környező országokat. Az Europa Universalis IV nem szép játék, és nem is olyan, amit könnyen megtanul az ember. Ellenben tény, hogy nem sok olyan alkotás született eddig, ami ennyire közel hozná az átlagemberhez a politika intrikáit.

RISEN 2: DARK WATERS Minden nap egy narancs

ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Piranha Bytes**

A Risen 2: Dark Waters egy megosztó játék. Sokan nem szeretik, mert képtelen élni a kalózos milió nyújtotta kismillió lehetőséggel, és még csak normális hajózás sincs benne. Ugyanakkor számtalan rajongója van, mert annak ellenére, hogy megvannak a gyenge pontjai, egy hangulatos, humoros és eredeti szerepjáték. A Risen 2-t nem értékeltük a legjobban a megjelenésekor, sőt – és talán nyugodtan mondhatjuk, hogy a Piranha Bytes alkotása az idő múlásával sem lett jobb. Tény viszont, hogy 40 órás játékideje, poénjai és felfedezésre váró mesevilága pont annak a sorozatnak állít emléket, amit idő közben elvesztett a Piranha: a Gothicnak. Ha valaki szerette a Gothicot, a Risen 2 hiányosságai felett is szemet fog hunyni, méghozzá azért, mert pontosan azt várja egy RPG-től, amit a Dark Waters 2 nyújt: sok-sok küldetést, rengeteg harcot, egyszerű fejlődést és persze humort. Teljes áron a Risen 2 egy rablásra hasonlít, kétezer forintért viszont erősen ajánlott vételnek mondható. Mondtuk már, hogy vicces?

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Crysis 3 (2990 Ft), **DiRT Showdown** (1990 Ft), **Syndicate** (3990 Ft), **Bulletstorm** (4490 Ft), **Trónok Harca - Eredet** (990 Ft), **Resident Evil: Revelations** (5990 Ft)

[ÍRTA WILSON] **Az előzetes képekhez és a korai változathoz képest kifejezetten vállalható lett a fénypisztolyos játékok korszakát felelevenítő Rambo: The Video Game, de a manapság tetszhalott zsáner már kereken húsz évvel ezelőtt, 1994-ben elérte a csúcsát, és azóta se nagyon sikerült senkinek komolyan megreformálnia az alapokat.**

Pár év múlva szinte lehetetlen lesz elmagyarázni a következő generációnak, hogy mi a fene volt az a flopilemez, és az érintőképernyős mobiltelefonok hívásikonján lévő piktogram sem fog sokat mondani a most születő gyerekeknek. Sőt, még azt is nehéz lesz velük elhitetni, hogy volt olyan korszak, amikor a videojátékozásért kabátot húztunk, és elmentünk egy olyan helyre, ahol pár perces adagokban, pénzérmék bedobását követően tárultak fel a csodás világok kapui. A játéktermezés rövid, de annál gyümölcsözőbb éveket élt itthon, a Ferenciek terén lévő arcade egyértelműen a magyar videojáték-kultúra csúcsa volt a fényűzés szempontjából, és a vidámpark bezárásával az ország talán legöregebb kabinetje (és egyben legnagyobb anomáliája, hiszen sosem volt belőle igazi arcade változat), a Stuntsot futtató gép is ismeretlen helyre távozott. De ha az igazán kultikus pénzbedobós masinák nyomát kutatjuk, akkor nem mehetünk el szó nélkül a szinte új játékműfajt teremtő, a szabályokat lefektető Virtua Cop-sorozat mellett.

Az biztos, hogy a látványvilág nem öregedett jól, de a hangulatára még manapság sem lehet panasz.

IPARI FORRADALOM

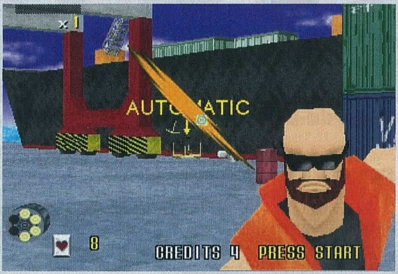
A Japánban 1994-ben startolt széria azon évek alatt született meg, mikor a videojáték-ipar két cég párharcáról szólt: az otthonokban a lábát végleg megvető Nintendo a szintén oda tartó SEGA-val kapott össze unos-untalan. A Mario és a Sonic között zajló vallási háborút a Nintendo ugyan megnyerte (és ma már eljutottunk oda, hogy megtörtént az elképzelhetetlen: a két karakter egy játékban szerepel!), de az arcade gépeket mind a mai napig a SEGA uralja, hiszen Japánban még mindig a mindennapok részét képezik a zajos játéktermek.

A kilencvenes évek első felében a csúcson lévő SEGA úgy biztosította be a hatalmát, hogy jobbnál jobb játékokat gyártott, elsősorban egy tervezőnek hála. Szuzuki Ju 1983-ban csatlakozott a SEGA-hoz, és már az első éveiben sikert sikerre halmozott. Az 1985-ös Hang-Onnal a motorozásnak írt szerelmeslevelet, az ott szerzett tapasztalatokat a Space Harrierben és az egyik legkultikusabb játékában, az Out Runban kamatoztatta, de igazi áttörést akkor ért el, mikor a SEGA megjelentette a Model 1 alaplapot, és ezzel elhozta a 3D-s megjelenítés korszakát. Addig ugyanis 2D-ben, illúziókkal megteremtett 3D-ben zajlott a játék. A korlátokat ledöntő, 1993-as Virtua Fighterrel azonban beköszöntött a ma már nevetségesen kinéző, szögletes, poligonból felépített karakterek korszaka, és lehetővé vált olyan művek elkészítése, amikre addig a szűk kapacitású hardverek miatt nem volt alkalom: a pénzbedobós gépeket meghatározó fénypisztolyos játékok előtt megnyílt a tér!

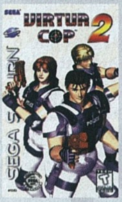
EGY KIS APRÓ

Az első 3D-s rail shooternek (kötött pályán haladó, a játékost automatikusan mozgató játékok) elkönyvelt Virtua Cop egy névtelen nagyvárosba kalauzolt, főszerepben két rendőrrel. A párosnak a terroristák által elfoglalt település felszabadítását kellett megoldania, természetesen úgy, hogy halomra lőttek mindenkit, aki csak fegyvert fogott rájuk, megpróbálva elkerülni a képbe folyamatosan befutó, ártatlan civilek lepuffantását. Ez egyáltalán nem volt könnyű feladat, a SEGA AM2-csapata ott szívatta az embert, ahol csak tudta, a lehető leglehetetlenebb pillanatokban dobva be egy-egy sikongató NPC-t.

Bár a Virtua Copban csak három pálya volt, egyenként tízperces játékidővel, mégis hosszú órákat, sőt, napokat lehetett vele eltölteni. A küldetések bizonyos pontjain lehetőség volt eldönteni, hogy merre tovább: járművel, vagy gyalogosan eredjünk a rosszfiúk nyomába? Lemenjünk a metróba, vagy inkább fussunk végig az utcán? Bár a végcél minden esetben ugyanaz volt, és a körülmények se változtak (az ellenfelek mindig ugyanonnan ugrottak elő), ez nemhogy nem változtatta monotonná a játékmenetet, hanem izgalmassá tette: megtanulni, hogy mikor és hol bukkan fel a veszély, igazi élmény volt, nem utolsósorban jól lehetett menőzni azzal, ha egy kisebb közönség előtt sikerült szinte hibázás nélkül végigmenni a küldetéseken.



Honnan tudod, hogy rail shooterrel játszol? Az ellenfelek tigrisbukfencben gurulnak be a képernyőre, vagy egyenesen az arcodba állnak, várva a halált.



A HAGYATÉK

A fantasztikus Virtua Copot egy, még az elődjénél is jobb folytatás követte 1995-ben, és 1997-re már windowsos változat is volt mindkettőből, így kvázi ingyen is végig lehetett haladni a kifejezetten magas nehézségi szinten futó játékon. A Virtua Cop legnagyobb hagyatéka mégis az, hogy ötleteit mind a mai napig használják: a stílus egyik csúcsát jelentő Dead Space: Extraction ugyan jóval szebb, technikai szempontból sokkal fejlettebb, de játékmenete szinte egy az egyben megegyezik a nála több mint egy évtizeddel idősebb felmenőjével. Kár, hogy a Virtua Cop-széria a kiábrándító harmadik rész óta kényszerpihenőn van, így csak remélhetjük, hogy egy napon még visszatér – egy ilyen legendás játék igazán megérdemelne egy szuper folytatást!

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sega AM2

KIADÁS ÉVE
1994-2003

PLATFORMOK
DreamCast, PlayStation 2, Sega Saturn, Microsoft Windows, Arcade

Nintendofóbia

[ÍRTA WILSON] **Két évtizede, vagy akár pár esztendeje még senki se gondolta volna, hogy a dollármilliárdokat bezsebelő Nintendo nemcsak hogy eltékozolja a dugig tömött kincstárát, de akkora slamasztikába kerül, amiből egyelőre nem tudnak kikecmeregni.**

Nem telt még el olyan év a GameCube nyugdíjazása óta, mikor ne focilabdaként bántak volna a játékosok a Nintendóval, minden idők legrégebbi, és talán legsikeresebb videojáték-vállalatával, amely ha nem is egymaga tette le az iparág alapjait, de úttörő szerepet játszott annak népszerűsítésében. Ám ahogy a japán játékfejlesztés, úgy a japán vállalatok felett is eljárt az idő: a Nintendóval való marakodásba előbb a legősibb riválisuknak, a SEGA-nak tört bele a bicskája, aztán magának a Nintendónak – a cég már csak árnyképe régi önmagának.

KIS SZIGET, NAGY PROBLÉMÁK

Hogy miként jutottak abba a slamasztikába, amiben most vannak, nem nehéz kitalálni: egész egyszerűen nem haladtak a korral, hasonlóan a japán sorstársaikhoz, akik a hagyományok és a múlthoz való görcsös ragaszkodás bűvköréből képtelenek voltak kitörni, miközben nyugaton valóságos forradalom zajlott le. Az amerikai és az európai játékfejlesztés is átvette a stafétát Ázsiától, mind a technológiai előretörések, mind a játékmenetbeli innovációk terén. És a Nintendo, na meg a többi japán kiadó és stúdió egész egyszerűen nem tudott mit kezdeni a helyzettel.

Ez a magyarázata annak, hogy a PlayStation két generáció alatt nemhogy beérte, de valósággal le is gyalulta a Nintendo-gépeket. Bár a GameCube a kiváló platformexkluzív címekkel megtalálta a maga közönségét, az ennél sokkal fontosabb third party piacon már elvesztették a csatát, és a GameCube lett az egyetlen gép, ahol nem voltak AAA-kategóriás Electronic Arts-játékok, ahol nem lehetett megtalálni a legújabb Medal of Honort, a Need for Speedet, aztán az összes többi olyan nagy címet, ami a másik két platformon milliókat láncolt magához.

Azt hihetnénk, hogy az ember hajlamos tanulni a hibáiból, de a Nintendót más fából faragták. Bár a tényleg forradalmi újításokat hozó Wii új szelet hozott a Nintendo vitorlájába, és a legutóbbi konzolgenerációs háborút megnyerték, de a sikerrel nem tudtak mit kezdeni: a Wii-t felülmúló, vagy a váltást megindokoló ötleteket nem sorakoztattak fel; előbb a kreatív szufla fogyott ki, aztán idővel a játékok is, és beköszöntött ugyanaz az aszály, ami GameCube sorsát is megpecsételte.

Hogy mennyire nem képesek haladni a korral, azt tökéletesen példázza a Nintendo archaikus online hálózata, amely még a 3DS megjelenésének hajnalán is a megjegyezhetetlen friend code-ok, a hardverhez, és nem egy profilhoz láncolt tartalmak körül forgott, jó tíz évvel azután, hogy a világ másik fele felfedezte magának a fiókrendszert és a felhő alapú adattárolást. A Nintendo felett egész egyszerűen eljárt az idő, a Wii U bukása, a 3DS-s nyögvenyelős szenvedése láttán pedig jogosan merülhet fel az emberben a kérdés, hogy van-e még helye a piacon egy ilyen maradi cégnek. Ám a történetnek van egy másik oldala is: tényleg csak a Nintendo a hibás?

> **Több éve már, hogy a Nintendo a csúcson volt, és azóta csak bukdácsolnak lefelé.**

CSORDASZELLEM

Mi a helyzet azzal a több milliós tömeggel, amely gondolkodás nélkül nyilvánítja ki nemtetszését bármilyen Nintendo-géppel és termékkel kapcsolatban? Azokkal, akik gyerekesnek tartják a Wii-t és a Nintendo DS-t, akik a Nintendo kapcsán kizárólag a Marióra tudnak gondolni, és akik a Mario-játékokat hozzák fel a „játékok felnőtteknek" vitában, mint a beszélgetést lezáró érvet? Az emberekkel, akik szerint minden Mario- és Zelda-epizód ugyanolyan, ötlettelen és gyenge (annak ellenére, hogy nem volt olyan rész az elmúlt tíz évben, amely ne szerepelne a Metacritic legjobbra értékelt játékai között), de ugyanez a csoport örömmel masírozik be a boltba minden egyes évben megvenni az aktuális FIFA-t, Call of Dutyt és Assassin's Creedet?

A bejelentésekor röhögtünk a nevén, a kiadását követően pedig az eladásaiból származó bevételről álmodoztunk...

Gond nem csak a Nintendóval van. Igen, eljárt felettük az idő, igen, tényleg csak a bebetonozott franchise-okkal hajlandók foglalkozni, és teljes egészében ignorálják napjaink legfontosabb, legdinamikusabban növekvő piaci szegmensét, az indie játékokat, de nem csak velük van a baj: a vásárlókkal, a játékosokkal is. Akik állítják, ők kizárólag „felnőtt" címekkel töltik az időt. De vajon tényleg felnőttesebb egy Battlefield vagy egy Call of Duty, csak azért, mert igazi fegyverek és járművek vannak benne, na meg persze rengeteg vér és erőszak, miközben a játékosaik átlagos életkora a 15-öt verdesi? Mi a helyzet a mondanivalóval, az árnyaltabb témával: hiszen az életben a háború sem arról szól, hogy vannak rossz- és jófiúk, és a végén valaki nyer.

A probléma a vásárlókkal, a játékosokkal van, akik miatt gyakorlatilag megszűntek a platformjátékok, akik nem rajonganak az új ötletekért, a változtatásokért, akik még azt is lenyelik, ha a megvásárolt

termékük a kiadást követő fél vagy akár egy évben sem működik megfelelően. Akik megveszik a méregdrága szezonbérleteket, amikben esetenként nincs több pár új pályánál és néhány kosztümnél.

Elég csak visszatekerni egy évtizedet, és összehasonlítani az akkori játékkínálatot a mostanival. Bár az indie-k előretörésével javult a helyzet, még mindig minden az egy kaptafára készülő shooterekről, a zombikról és a MOBA-król szól abban a ligában, ahol milliárdos pénzforgalom zajlik. Van persze élet ezen is túl, vannak izgalmas, érdekes, forradalmi ötletek, de azok szinte sohasem tudnak betörni a köztudatba, megkapva ugyanazt az érdeklődést, figyelmet és elismerést, amit a 12 havonta folytatódó sorozatok zsákolnak be évről évre.

KELL EGY HŐS

A Nintendóval sok baj van. Nem kell, hogy beszálljanak az erőfitogtatásba, és a PS4-gyel, az Xbox One-nal egyenértékű hardvert gyártsanak, csak akkor legalább használják ki azt, ami van. Készítsenek játékot, méghozzá többet és gyorsan: ne évente 2-3 címben gondolkozzanak, vagy ha igen, akkor nyissanak a külsős partnerek felé. Engedjék be a független fejlesztőket, ne zárják őket megmászhatatlan falak közé, ne szabotálják a sikerüket. Nézzék meg, mi az, ami működik nyugaton, és próbáljanak tanulni belőle. Vegyenek fel szakembereket, olyan hozzáértőket, akik képben vannak az újításokkal és az elvárásokkal, és végre kapják össze magukat az online rendszerek terén, mert még mindig a modemkorszak megoldásaiban gondolkoznak, azok felett pedig rég eljárt az idő.

A Nintendo japán központját kívülről szemlélve az ember nem mondaná meg, hogy itt készülnek a világ legszínesebb, legvidámabb játékai. Inkább hasonlít egy lélektelen gyártelepre, mint egy videojátékokat gyártó vállalat székhelyére.

Hogy ehhez az kellene-e, hogy a Nintendo egyértelműen alkalmatlan vezetésében fejek hulljanak, megoszlanak a vélemények. Az állását, befolyását féltő Ivata Szatoru már az év elején jelezte, hogy nem kíván távozni a székéből, de mindent megpróbál megtenni a Nintendo szerencséjének megfordítása érdekében. Addig pedig tegyünk mi is: szavazzunk a pénztárcánkkal, vásároljunk az eszünkkel. Ne pumpáljuk a pénzt olyan sorozatokba, amik meg sem próbálnak valami újat hozni, amik biztonsági játékot játszanak, és maradnak a kaptafánál. Támogassuk a független fejlesztőket, az újító szándékokat és az ötleteket, és ne az alapján ítéljünk, hogy egy játék hozza-e az elérhető grafikus megjelenítés csúcsát: nem kell mindennek gyönyörűnek lennie, egy program nem attól lesz jó, mert a DirectX 11-ben rejlő lehetőségek teljes skáláját kihasználja. Döntsön a hangulat, döntsön az élmény: legyünk igazi játékosok, és ne begyöpösödött méregzsákok!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TWO WORLDS 2, THE WITCHER

➲ Sziasztok! Két játékkal adódtak problémáim.

1. TWO WORLDS II: Telepítés után indítanám, de a következő hibaüzenetet dobja fel: „Game isn't properly installed! Please reinstall program". Próbáltam Steamen és lemezről is telepíteni, de a végén ugyanaz a probléma. Felraktam a februári PC Guru lemezen lévő DirectX és PhysX programokat is, de így se indul a játék.
2. THE WITCHER - ENHANCED EDITION: Megvettem Steamen a játékot, és telepítés után indítanám, de egyszerűen nem tölt be. Hibaüzenetet sem ír ki. Olyan, mintha indítás után „gondolkodna" egy pillanatra, de utána visszadob a Steam oldalára. Próbáltam kompatibilitási módban és rendszergazdaként is, de így sem indul.

A gépem egy Samsung laptop: Core i3, 6 GB RAM, Nvidia 710M, Win7 64 bit. A konfigurációval elméletileg nem lehet szerintem probléma, így nem tudom, mi lehet a baj. Remélem, tudtok segíteni! Előre is köszönöm!

Szerintem a Steam klienseddel lehet valami baj. A Steam könyvtáradból a steam.exe és a steamapps mappa kivételével törölj mindent, aztán indítsd el a steam.exe-t rendszergazdaként, így majd lesz egy friss, hibátlan kliensed. Próbáld indítani a játékokat, ha pedig még mindig nem működnek, akkor a Steam kliensben az említett játékokon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció.

OBLIVION

➲ Kedves Tika! A fent említett játékkal van problémám, mégpedig az, hogy az én példányom Ausztriában lett vásárolva, a német tudásom pedig hagy némi kívánnivalót maga után. A neten azt írták, hogy a német lemezes változat nyelvén hivatalos módon nem is lehet változtatni, csak a steamesen. Kérdésem az, hogy nem tudsz-e valami megoldást arra, hogy angol nyelvcsomagot tegyek fel, vagy hogy azt honnan tudnám leszedni? Mert a magyarítás sem működik, azt használva egy városba sem enged belépni a játék, mert kidob az asztalra rögtön. Szóval már az angol nyelvnek is örülnék. Köszönöm szépen előre is, nagy rajongótok: ➲ **BÁLINT**

A játék könyvtárában és a Documents and Settings\[felhasználóneved]\My Documents\My Games\Oblivion mappában is kell lennie egy-egy oblivion_default.ini fájlnak, ebben a language értékét kell átírni 0-ra (az 1-német, 0-angol). Nem hótziher, hogy működik... Bár én is úgy gondoltam, hogy a magyarítás nem működik (a német verzió különbözött a többitől, pl. cenzúrázott volt emlékeim szerint több helyen is), de elvileg a készítők gondoltak erre is. Kell neki egy kis extra masszírozás, ennek a folyamata itt olvasható: http://tinyurl.com/psgulso, a betöltéskor jelentkező fagyásokhoz pedig a FAQ-ban (http://tinyurl.com/m4bhtj6) találsz választ.

HAUNTED MEMORIES

➲ Helló! A HM elején, a generátor bekapcsolása után ugye Sara eltűnik, és otthagy egy kulcsot. Innentől hova kell menni, és mire és hogyan kell használni a kulcsot? Előre is köszi!

A Green Innben (cölöpökön álló épület) a felső szobában keresd meg a kódot tartalmazó cetlit. A fogadóba szemből – nem a lépcsőn, hanem alul egyenesen neki az épületnek – lehet bejutni. A cetlivel mehetsz aztán a kóddal lezárt ajtóhoz. Az asztalon heverő kulcs (ahol Sara állt) a „Restricted C" jelzésű területet nyitja.

PORTAL 2

➲ Sziasztok! A Portal 2-vel szeretnék osztott képernyőn játszani, azonban hiába próbáltam, mindig elkezd a neten partnert keresni. Hiába nyomogatom a kontrollert. A játék eredeti, steames. Előre is köszönöm! ➲ **IVÁN**

Amikor még a főmenüben vagy, csatlakoztasd a gamepadet, és írd be a konzolba, hogy „joy_remap_player_for_controller1 2" (idézőjelek nélkül), ez engedélyezi a második játékost. Aztán válaszd ki a co-op játékmódot, és nyomjátok meg az X-et a kontrolleren. Mellékelek még egy linket, mert nem minden gamepaddel megy a kooperatív csont nélkül, tehát ha éppen nem egy Xbox360 kontrollered van, akkor emulátort kell használni: http://tinyurl.com/pgq3qnt

AMNESIA

➲ Üdv, PC Guru! Az egyik 2012-es számotokhoz az Amnesiát adtátok. Telepíteni akarom, de ezt az üzenetet adja ki: „You must be logged in as an administrator when installing this program". Mi lehet a baj? Hű olvasótok: ➲ **VALTER911**

Rendszergazdai jogosultság kell a telepítéshez. Tehát valószínű, hogy korlátozott felhasználói fiókból akarod telepíteni a játékot – ez esetben át kell lépni a rendszergazda fiókjába, vagy a szükséges engedélyeket beállítani. A másik, ha egyetlen fiók van a gépen, akkor a DVD tartalmát tallózd be (jobb egérgomb a meghajtón és Megnyitás), és a setup.exe-n, vagy ha más lenne a telepítő exe neve, akkor azon, nyomj egy jobb egérgombot, és válaszd a „Futtatás rendszergazdaként" opciót.

GTA V

➲ Sziasztok! Problémám van a GTA V The Paleto Score Setup küldetéssel. Kirohanunk az épületből a minigunnal, és elvileg kéne jönnie egy helikopternek, ami nem érkezik meg, és a rendőrök is elfogynak. Hiába van az 5 csillag, idővel eltűnnek. A haverok az utca túloldalán állnak, és nem kapok semmilyen utasítást, egyébként sem tudok sajna angolul. Ha tudtok, kérlek, segítsetek rajtam. Előre köszönöm! ➲ **PETI**

Ez egy bug, újra kell kezdeni ezt a mellékküldetést. Ha konzolon tolod, akkor egy újraindítás sem árt a gépnek.

COD: GHOSTS

➲ Sziasztok! Úgy hallottam, hogy kijött Ghostshoz egy patch, amivel már 4 giga RAM-mal is fut, ez igaz? Az én gépemen lag nélkül futna?
Videokártya: AMD Radeon HD 6670
Processzor: Intel Core i3-2100 CPU @ 3.10GHz
RAM: 4GB
Op. rendszer: Win7 64 bit
És ez a gép tudna nekem nyújtani élvezhető multit? Lag nélkül?
Előre is köszönöm!

Igen, a megjelenés után szinte rögtön jött is a patch, ami a 6 GB RAM minimum gépigényt törölte (főleg, hogy a mérések szerint 2 is elég lenne neki). Sajnos a konfigodhoz passzoló hiteles benchmark tesztet nem találtam, de az biztosnak látszik, hogy alacsony részletességgel és közepes felbontáson mennie kellene a dolognak. Ez ugyan szingli játékmenet, de nagyon hasonló gépen: http://tinyurl.com/o8serrc.

BATTLEFIELD 4

➲ Kedves PC Guru Team! Minap megvettem a Battlefield 4-et boltban. Lejött, fölraktam, és csatlakozni szerettem volna egy szerverhez. Várok, várok, és bal alsó sarokban még mindig „Joining Server", és nem csinál semmit. Több fórumot is megnéztem, de még nem tudtam megoldani. Utolsó, végső esélyként fordulok hozzátok. Előre is köszönöm a segítséget! ➲ **ÁKOS**

A következő műveleteket kellene végrehajtani. Először is az Origin klienst indítsd rendszergazdaként, majd az Origin / Alkalmazásbeállítások részben az Origin játékpanelt kapcsold ki. A következő dolgod legyen a böngésződ gyorsítótárának kiürítése, sőt egy másik böngészőből (annak alap-

értelmezetté tételével) sem árt megpróbálni az indítást. Aztán az Originben a BF4-en nyomj jobb egérgombot, és futtasd le a javítást. Érdemes továbbá a Punkbustert frissíteni, valamint a Program Files (x86)\Origin Games\Battlefield 4__Installer könyvtárból a Visual C++, DirectX és minden egyéb nyavalya újratelepítését elvégezni. Ám ha még ezek után sincs eredmény, akkor a legfrissebb VGA driver telepítését követően a nyomozást a hálózati rész (tűzfal, vírusirtó, router) irányában lehet folytatni.

FAR CRY 3

➲ Sziasztok! A problémám a következő: napok óta játszom a Far Cry 3-mal, és semmi gond nem volt eddig, futott szépen. Aztán egyik napról a másikra nem indult el, alkalmazáshiba 0xc0000006! Nem tudom, miért lehet ez. Válaszotok előre is köszönöm!

Ez elég sok mindent jelenthet – lehet, hogy a Net Framework a ludas (innen lehet újratelepíteni: http://tinyurl.com/ofzd5je), de előfordulhat, hogy a registry kócolódott össze, esetleg hibás a merevlemez vagy a fájlrendszer, sőt akár valami kártevő (malware/vírus) is lehet a dologban. A játék újratelepítése, plusz egy HDD ellenőrzés/teszt legyen a második, amit elvégzel, a keretrendszer telepítése meg az első – mert az a legegyszerűbb.

VEGYES

➲ Sziasztok, PC Gurusok! Nagy problémám van. Néhány játékom nem indul, és általában a következő három variáció ismétlődik.

1. verzió (ez a legszerencsésebb nem indulás): a NFS Shiftnél történt, és mikor elindítom, akkor kidob a játékból (csatolok egy képet, amin látszik, hogy hogyan áll le).
2. verzió: ez a verzió leginkább a steames játékoknál van (pl.: Next Car Game, War Thunder), és itt a játék elindul, fekete lesz a kép, és a gép nem válaszol semmire, csak az újraindításra és a leállításra.
3. verzió (a legrosszabb): a Counter Strike 1.6-tal (nem Steamről) és a 0 A.D.-val van gond, elindítom, egy pillanatra bejön a játék, aztán tölt egy ideig, aztán feketeség, utána kék háttéren fehér betűk, és alul visszaszámol, majd miután elérte a 100-at újraindul.

Jó lenne, ha tudnátok segíteni, mert nekem sürgős. Üdv, ➲ ULTIMATE ϟ DARNEO

A 2. és a 3. számú verzióból úgy sejtem, hogy komolyabb baj van, konkrétan a kék hátteres BSOD (kék halál) elég sok mindenre utalhat, lehet hibás memóriamodul (RAM), gyenge tápegység vagy döglődő merevlemez, és egyéb alkatrész is. Persze a hiba ugyanakkor szoftveres bakikat sem zárja ki, magyarul először minden felesleges cullangot (indításkor betöltődő segédprogramok stb.) ki kellene kapcsolni, megejteni egy teljes körű vizsgálatot egy nevesebb víruskeresővel, aztán egy új VGA drivert feltolni (ATI: http://tinyurl.com/m3655pm, Nvidia: http://tinyurl.com/lrogqqx). Ha így sem javul semmi, akkor teljes op. rendszer újratelepítés, majd neki lehet futni a hardveres hibakeresésnek.

DIABLO 3

➲ Helló, PC Guru! Ismét a segítségeteket szeretném kérni. Amikor utoljára fejlesztettem a gépemet, vettem bele egy SSD meghajtót is, egy 64 GB-ost. Sajnos ez nem túl hatalmas mennyiség, az utóbbi időben folyamatosan az „életben maradásért" küzdök, pár 100 MB helyet tudok mindig csak felszabadítani a TEMP fájlok, internetelőzmények stb. törlésével. Néha olyan is előfordul, hogy Windows kép- és faxmegjelenítő nem tud megjeleníteni egy képet, mert nincs elég hely a C meghajtón. A Windows 7-en kívül a legnagyobb „helyfoglaló" a Diablo 3, 12,6 GB-ot lefoglal. Hogy lehetne ezt átköltöztetni a HDD-re? Ott van hely bőven... A legtöbb játékot, amit használok, oda telepítettem, de amikor a Diablo 3 megjelent végre, nem volt türelmem a telepítőben keresgélni, hogy hova telepítse, hanem csak next-next-next, hogy játszhassak végre. Ez azért is időszerű kérdés, mert az akciótok keretében meghosszabbítottam az előfizetésemet egy Diablo 3 kiegészítéssel egybekötve, és ha megjelenik a RoS, és telepítenem kell, biztos oda szeretne települni, ahol az alapjáték van, ott meg ugye már most sincs hely. Ha nem ilyen online kapcsolatot igénylő játék lenne, egyszerűen uninstallálnám, aztán újra, de itt nem merek belevágni, nem tudom, mi kell majd az újbóli telepítéshez. Segítségedet előre is köszönöm: ➲ HERRVOROS

Semmi különösebb gond nincs az eltávolítással és a telepítéssel, bátran belevághatsz. A Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál kezdésnek mehet a gyalu a Dio3-ra. A biztonság kedvéért azonban a C:\Program Files\Diablo III vagy C:\Program Files (x86)\Diablo III C:\Program Files\Common Files\Blizzard Entertainment C:\Users\Public\Diablo III C:\Users\Public\Public Documents\Blizzard Entertainment\Diablo III, illetve a C:\ProgramData - Battle.net - Blizzard mappán belül a Diablo III könyvtárakat tessék törölni – így biztos nem lesz gond az újratelepítésnél.
A http://tinyurl.com/7wnbmn4 oldalról pedig aztán rögtön indítható is az install.

THE WITCHER EE

➲ Helló, PC Guru csapat! Megvettem a The Witcher Enhanced Editiont, fel akartam telepíteni a játékot, de a negyedénél lefagy a telepítő. Egyszer kék halált kapott tőle a gépem. Semmi hibát nem ír ki, kb. 2 órát hagytam telepíteni, de még mindig csak a negyedénél tartott. Mi lehet a probléma? Előre is köszönöm a segítségeteket!

A telepítés baromi hosszú, főleg lemezről, viszont nem szabadna lefagynia. Csak tipp, szerintem az energiagazdálkodásnál kellene kivenni az alvó mód, képernyő kikapcsolása elől a perc limiteket („soha" opció), mert ezeknél a hosszú folyamatoknál általában itt pattan el valami a gépben. Ugyanakkor a DVD olvasód kondícióját, és a korong felületét is megvizsgálnám a helyedben, mert nem elképzelhetetlen, hogy a beolvasási folyamat szakad meg valahol. Jelzem, egyáltalán nem kötelező a lemezzel szenvedni, a CD-kulcs birtokában szabadon le lehet tölteni a játékot a http://tinyurl.com/n84m3oc oldalról.

BATTLEFIELD 3

➲ Sziasztok, gurusok! Battlefield 3 indításánál a következő hibaüzenetet kapom: DirectX device creation error. Failed creating D3D device of at least version 10.0 on adapter „Mobile Intel(R) 4 Series Express Chipset Family" with driver „Unknown". Error is DXGI _ ERROR _ UNSUPPORTED („Unsupported."). This is typically caused by not having the minimum required DirectX support in the GPU. For NVIDIA GPUs, DirectX 10.0 support is required. For AMD and GPUs from other vendors, DirectX 10.1 support is required. Idézet vége. Légyszi segítsetek, hogy mit csináljak!

Gyanítom, hogy Intel GMA 4500M vagy valami hasonló szériájú integrált VGA kártyád van (gondolom, laptopról lehet szó), ami nem teljesíti a játék minimális gépigényét. Ha tévednék, és egy izmosabb videokártyáról van szó, akkor friss drivert kellene tenni alá.

INJUSTICE: GODS AMONG US

➲ Szia, kedves Tika! A fent említett játékkal van gondom. Nagyon jól fut a gépemen (Ultimate Edition), de olyan, mintha lassított felvételt néznék. Szerintem ez nem lag, mert simán megy, csak lassan. Szóval mi lehet a baj? Válaszodat előre is köszönöm, és remélem, minél hamarabb megoldást találsz a problémára, mert már nagyon szeretnék vele normálisan játszani. Üdvözlettel: ➲ ÁBEL

A hibát megtaláltam, de a megoldás... eh, nem nagyon hiszek benne, viszont többen írták, hogy működött. Tehát Practice módban válassz egy tetszőleges karaktert és az Arkham Asylum arénát, aztán az ellenfeled finoman pofozgasd el a képernyő jobb oldaláig, és rúgd át a falon – ezzel elindul egy átvezető videó. Amíg fut az animáció, nyomogasd azt a gombot, ami a game menüt hozza elő. És ettől helyrejön, állítólag...

MASS EFFECT 2

➲ Az ME1-ben Liarával „romantikáztam", viszont Tali már akkor is sokkal szimpatikusabb volt, de vele még nem volt lehetőség a románcra. Viszont a 2-ben már volt, így ott már Talival romantikáztam. Liarával közvetlenül nem lehet az ME2-ben romantikázni, csak hűségesnek lehet hozzá maradni, de én erről nem tudtam. Ezért miután megcsináltam neki az árnyékbrókeres küldetést, az azutáni beszélgetésben hűséges maradtam hozzá. Viszont már a Tali szál is eléggé ki volt bontakozva, ezért úgy gondoltam, hogy a végén Tali meglátogat a szobámban (az utolsó küldetés előtt). A kérdésem az lenne, hogy nincs valami „illegális" vagy „legális" mód a románc megváltoztatására, hogy mikor átimportálom majd ME3-ba a mentést, akkor az ME3 úgy tudja, hogy én Talival romantikáztam? Én úgy tudom, hogy erre van valamilyen program. A választ előre is köszönöm!

Több opció is van, ugyanis a http://www.masseffect2saves.com–ról is lehet letölteni az általad támasztott feltételeknek megfelelő mentést (be kell állítani, hogy férfi/nő, paragon/renegade karirol van szó, kivel volt romantikus viszony, stb, és kidobja a lehetőségeket). Ugyanakkor meglévő mentést is lehet szerkeszteni ezzel az editorral: http://tinyurl.com/6taaduz.

Jöhet az újabb DirectX

TERMÉK NEVE **DIRECTX** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **A WINDOWS 9-CEL EGYÜTT**

Minden idők legnépszerűbb API-je, az immár 11. generációt taposó DirectX nemsokára újabb változatot kaphat, legalábbis nagyon úgy tűnik, hogy a március 17-től 21-ig tartó Game Developers Conference-en a játékfejlesztők szűkebb körében a Microsoft leleplezi a pletykaszinten csak DirectX 12-nek nevezett grafikus platformot. A vállalat állítólag két előadást is tart majd a témában, és bár egy újabb DirectX-variáns megjelenése mindig nagy esemény, a redmondi programozók úgy készülnek a GDC-s bemutatóra, mint a DX10 óta legfontosabbnak számító grafikus ugrás demonstrálására. Természetesen még nincsenek hivatalos információk arra vonatkozóan, hogy pontosan milyen lesz a DirectX 12, de néhány nevét nem vállaló fejlesztőnek már eljárt a szája. Azt beszélik, hogy az új DX alacsonyabb hozzáférési szinteken teszi lehetővé a grafikus optimalizációt, ami magyarra fordítva annyit tesz, hogy az API-család eddigi korlátait feloldva sokkal több kakaóhoz férhetnek hozzá a programozó mérnökök. Csiripelik továbbá, hogy a DirectX 12 nagyon hasonlít az Xbox One API-jához, hogy könnyebb legyen a multiplatform videojátékok PC-s átiratainak elkészítése. A Windows 9 létezése már egy ideje kész tény, megjelenésével pedig kiváló alkalom kínálkozna a DirectX 12 bevezetésére. Ugyanakkor lelkiekben fontos felkészülni arra, hogy az alapvető kódbeli módosítások csak és kizárólag a legmodernebb, DX12-es videokártyákkal teszik majd kompatibilissé az API-t, ez pedig lassíthatja kicsit a játékgrafika fejlődését.

Újabb titánok harca várható

TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX TITAN BLACK** GYÁRTÓ **NVIDIA**
MEGJELENÉS **2014 MÁRCIUS** ÁR **1000 DOLLÁRTÓL**

Az Nvidia nem sokáig ült az ezerdolláros videokártyák alkotta nyákos babérkoszorú-utánzaton. A grafikus megoldásokban élenjáró gyártó már be is mutatta a Titan videokártyák új generációját, a GeForce GTX Titan Blacket, mely zászló mögé már most felsorakoztak a fontosabb Nvidia-társgyártók. A GTX Titan Black igazi szörnyeteg: a GK 110-es GPU-ra épülő kártya 2880 CUDA magot izzaszt, és összesen 6 GB GDDR5-ös RAM-mal kommunikál a 384 bites buszsíneken. A memória pedig nem csak sok, gyors is: a referenciamodell 7 GHz-es frekvencián jár, de az Inno3D saját Titan Blackje már 7200 MHz-en égeti a pixeleket. Ami a magórajelet illeti, 889 MHz-re emelkedett az első Titan óta, ami ugyan csak 14 MHz-es növekedés, a valóságban igenis sokat számít. Ráadásul a boost-órajel garantáltan megüti a 980 MHz-et, melyet az EVGA két Titan Black modellel is felülmúl (ezek 1111 MHz-ig boostolnak). És hogy a Titan Black mennyivel gyorsabb, mint a már klasszikussá vált 780 Ti? Nos, valójában csak kevéssel, és azt is csak extrém megterhelés esetén lehet kisajtolni belőle. Ugyanakkor az Nvidia igyekszik vonzóvá tenni a VGA-t, például nem korlátozzák benne a 960 darab dupla pontosságú feldolgozóegység felhasználását, melyeknek a játékok esetében nincs sok értelmük ugyan, de többmonitoros rendszerek felhasználói némileg profitálhatnak az újdonságból. Az ASUS, az EVGA, a Gainward, a Galaxy, a Gigabyte, az Inno3D, az MSI, a Palit és a Zotac már bemutatták saját Titan Blackjeiket, melyek ára 1000 dollárról indul.

Megmondtuk: jön a Galaxy Gear 2

TERMÉK NEVE **GALAXY GEAR 2** GYÁRTÓ **SAMSUNG**
MEGJELENÉS **ÁPRILIS 11.** ÁR **NEM ISMERT**

A Galaxy S5 mellett a Samsung a Galaxy Gear okosóra második generációját is bemutatta az MWC-n. A Gear 2 1 GHz-es processzorral, 2 MP-es kamerával (immár 720p-ben lehet videókat rögzíteni vele), 300 mAh-os akkumulátorral és elődjére kísértetiesen emlékeztető külsővel kezdi meg hódító útját április 11-én. A Gear 2 ugyanolyan kiegészítő okosóra, mint az első Gear, azaz kompatibilis okostelefon nélkül nem sokat ér. Érdekesség, hogy Galaxy Gear 2 Neo néven egy gyengébb kiszerelés is boltokba kerül.

Bemutatkozott a Samsung Galaxy S5

TERMÉK NEVE **GALAXY S5** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **ÁPRILIS 11** ÁR **NEM ISMERT**

A Samsung az MWC 2014 keretében, szokásához híven nagyszabású rendezvényen leplezte le a legújabb csúcsmobilját, a Galaxy S5-öt. A telefon érkezése borítékolható volt, mint ahogy az is, hogy hatalmas siker lesz a készülék, annak ellenére is, hogy nagy előrelépés nem történt a tavalyi Galaxy S4-hez képest. A csepp- és porálló S5 Full HD-s SuperAMOLED kijelzőt kapott, mely nagyobb, mint elődei, lévén a telefon 5,1 hüvelykesre hízott és 15 grammal nehezebb is az S4-nél. A hátlapi, 16 MP-es kamera akár 4K felbontásban is képes 30 fps-es videókat rögzíteni, míg az előlapi példány 2 MP-es képeket készíthet. A készülék a Snapdragon 801-es SoC-ra épül, ami 4 db 2,5 GHz-en járatott Krait processzormagot és Adreno 330-as grafikus egységet jelent. Mindezt 2 GB memória egészíti ki, ami nem nevezhető kifejezetten soknak. Az S5 16 és 32 GB-os kiszerelésben lesz kapható, de természetesen bővíthető marad egy microSD kártyával; a zavartalan élményről egy 2800 mAh-os akkumulátor gondoskodik. Az új zászlóshajón Android 4.4.2-es operációs rendszer fut, saját interfésszel, ami meg kell hagyni, mutatós. Kapunk továbbá egy sor extrát, mint az ujjlenyomat-olvasó (naht!), az appokat nem kívánatos személyek elől elzáró Private Mode, vagy a Download Booster funkció, amit aktiválva a wifi és az LTE modul együtt dolgozik, hogy gyorsítsa az internetezés élményét. A Samsung Galaxy S5 nemzetközi premierje április 11-én lesz, de a magyar megjelenés és árazás egyelőre nem ismert. Egy biztos: nem lesz olcsó.

Újgenerációs mobilchipek az Inteltől

TERMÉK NEVE **ATOM Z3460, Z3480, Z3560 ÉS Z3580** GYÁRTÓ **INTEL** MEGJELENÉS **2014 ELSŐ ÉS MÁSODIK FELE** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Az Intel évek óta szeretne nagyobb szeletet hasítani az okoskészülékek egyre burjánzó piacából, de eddig nem sok gyártót sikerült meggyőzni arról, hogy ARM helyett Atom alapokra építse készülékeit. A cég viszont – érthető módon – nem adja fel a küzdelmet, sőt, rögtön két újabb, következő generációt képviselő chippel is előrukkolt az MWC-n. A Merrifield egy 22 nm-es gyártástechnikával készülő SoC, amibe két Silvermont architektúrájú processzormagot tettek a mérnökök, ezek osztoznak a közös 1 MB-os gyorsítótáron. Az alaporajel egyelőre még nem ismert, de az IGP szerepét egy PowerVR G6400-as egység tölti be. A Merrifield összesen 4 GB RAM-ot tud kezelni, amik 32 bites csatornákon kommunikálnak, és legfeljebb 1066 MHz-es frekvencián járhatnak. A nagy testvér szerepében tetszelgő Moorefield SoC ezzel szemben már négy Silvermont-féle processzormagot számlál, IGP-je az egy kicsit gyorsabb és fejlettebb PowerVR G6430-as típus, és bár itt is marad a 4 GB-os memóriakorlát, a sebességhatár már 1600 MHz-re nő. A Merrifield az új Atom Z3460 és Atom Z3480 mobilchipekkel, a Moorfield pedig az Atom Z3560 és Atom Z3580 nevű termékekkel debütál. A két SoC közös tulajdonsága, hogy tizenhárom MP-ig kezeli a digitális kamerákat, támogatják a HDMI 1.4-es szabványt, és kéz a kézben járnak az Android 4.2.2-es operációs rendszerrel. Ráadásul viszonylag olcsó fejlesztésnek számítanak, így megerősítik az Intel azon törekvéseit, hogy idén év végén már működőképes táblagépet vásárolhassunk nagyjából 100 dolláros (kb. 23 ezer forint) áron. A Merrifield az első, a Moorefield a második félévben érkezik, és kíváncsian várjuk, hogy mely gyártók „csapnak le" az új lehetőségre.

Isten veled, Sony Vaio!

Szomorú hírrel szolgálhatunk a felső kategóriás noteszgépekért rajongó olvasóinknak: a Sony nem bírta tovább az évek óta folyamatosan veszteséget termelő számítógépes divízió fenntartását, így inkább eladta azt egy japán befektetőcégnek, a Japan Industrial Partnersnek. Ez azt jelenti, hogy a hőn szeretett Sony Vaio brand is kikerült a Sony fennhatósága alól, és bár az új anyacég még tervez a Vaiókkal, sajnos megerősítést nyert, hogy kizárólag a japán piacot kívánja célba venni az újabb termékekkel. A Sony Vaio egyébként nemcsak azért emlékezetes név, mert sok kiváló, ám túlárazott termék jelent meg alatta, hanem azért is, mert a 2000 óta uralkodó Z-széria gyakorlatilag hardvertörténelmet írt.

Tapintható látvány a Fujitsutól

A japán Fujitsu olyan érintőképernyőt mutatott be az MWC-n, amit nem csak simogatni, hanem szó szerint tapintani lehet, ugyanis az új fejlesztés egy ultrahangos eljárással kiemeli, ujjbegyeink számára érezhetővé teszi a képernyőn megjelenített dolgok textúráját. Ami érdes, azt érdesnek érezzük, ami sima, azt simának, és így tovább. Érdekes ötlet, leghamarabb viszont csak valamikor 2015-ben lehet belőle piacképes verzió.

Közeleg az olcsó Koenigsegg

TERMÉK NEVE **KOENIGSEGG RAZER BLADE** GYÁRTÓ **RAZER** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2014 MÁRCIUS** ÁR **NINCS**

Persze az „olcsó" szó ez esetben relatív; egy igazi Koenigsegg sportkocsi nagyon-nagyon drága, míg az általa ihletett, és a márka nevét hivatalos engedélyekkel viselő Razer Blade gamer notebook ára csak hardverfronton ütheti meg a csillagos eget. A feltételes mód nem véletlen: a Koenigsegg Razer Blade nem kerül kereskedelmi forgalomba, mindössze az autómárka vásárlói kapnak egyet belőle, korlátozott számban. A vizuális dizájn a Razer és a Koenigsegg mérnökeinek közös munkája. A kép bizonyára magáért beszél, és bár mire e sorokat olvassátok, valószínűleg lejárt, a Razer egy, a saját weboldalán futó nyereményjáték keretében kisorsol két Koenigsegg Razer Blade-et a regisztráló látogatók között.

A Google keresztbetenne az ASUS-nak

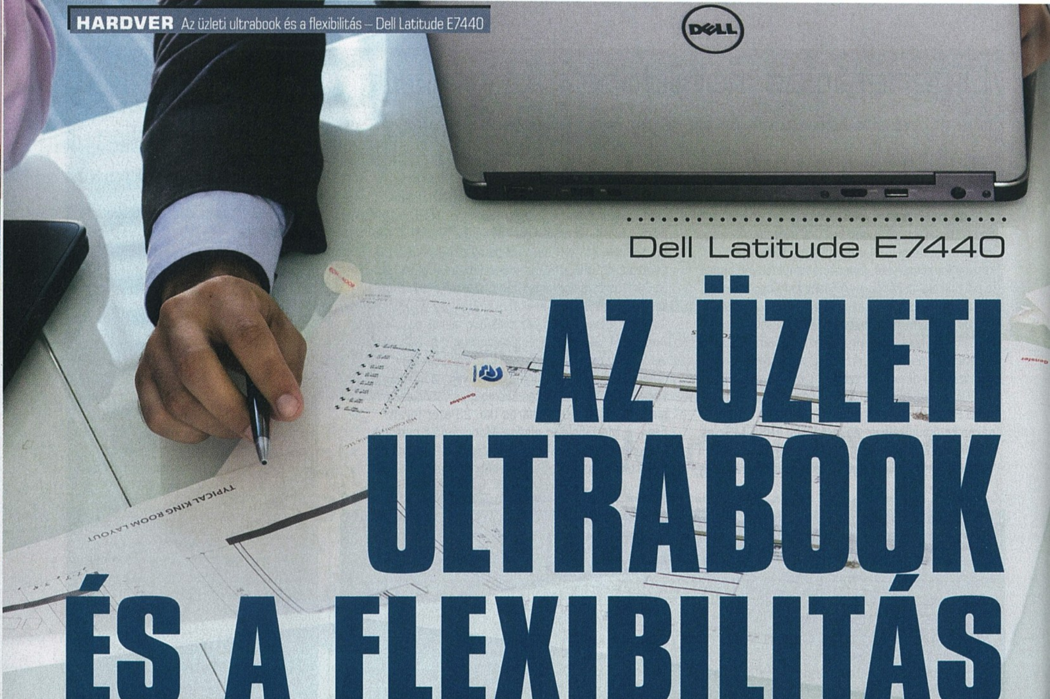
TERMÉK NEVE **TRANSFORMER BOOK DUET**
GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **2014 TAVASZ**
VÁRHATÓ ÁR **599 DOLLÁR**

Legalábbis a kínai Economic Daily News informátorai szerint, amely állítja, hogy az amerikai IT-gigásznak nem tetszik az Androidot és Windowst egy főegységen futtató Transformer Book Duet. A januárban bejelentett hibrid táblagép nagy dobása az, hogy egy gombnyomással válthatunk a két operációs rendszer között. Mivel viszont hasonló termékek már vannak a piacon, csak épp nem egy, hanem két különálló processzort használnak, feltételezhető, hogy ha a pletyka igaz, akkor a Google-nak az oprendszerek egyazon főegységen való átfuttatása szúrja a szemét. A kínai újság szerint a Google most azon dolgozik, hogy megakadályozza a Duet piacra dobását, bár ezt hivatalos források még nem erősítették meg.

Wii és DS: Nincs több online multi!

TERMÉK NEVE **WII, DS**
GYÁRTÓ **NINTENDO**
MEGJELENÉS **MEGJELENTEK**
ÁR **MÁR NEM KAPHATÓK**

A Nintendo bejelentette, hogy május 20-án leállítja két legnépszerűbb konzolja, a Wii és a DS online játékszervereit. Ez azt jelenti, hogy bár a gépekről ezt követően is elérjük az eShopot, és az applikációk is használhatók maradnak, de a játékainkkal már sosem fogunk többet interneten át játszani, akkor sem, ha Wii U-n vagy 3DS-en próbálkozunk velük. A gyártó minden bizonnyal így akarja ráerőszakolni a játékosokra az új generációs Nintendo-konzolokat, noha ez a fajta stratégia több szempontból is vitatható.



Dell Latitude E7440

AZ ÜZLETI ULTRABOOK ÉS A FLEXIBILITÁS

[ÍRTA CHOCHO] A Dell az elsők közt szállt be az ultrabookgyártók impozáns családjába, szakértelmét pedig egy új gépben, a Latitude-sorozat E7440-es változatában járatta csúcsra. Bár a masina nem mentes a kompromisszumoktól, a Dell újdonsága vitathatatlanul dicséretes darab.

A Dell mindig is kiváló minőségű noteszgépeket készített, és már egész korán, 2012 elején belevágott az ultrabook-bizniszbe. Az akkor még kockázatos lépés mára okos üzleti stratégia lett; az ultrabook annak ellenére is a jövő útjának bizonyult, hogy nagyon sokan nézték ferde szemmel az Intel által életre hívott notebook-kategória korai szárnypróbálgatásait, mondván, jó-jó, klassz dolgok ezek a szép vékony gépek, de azért az igazi hozzáértők mindig a masszív munkahelyi laptopokra fognak áhítozni, mert azok jó erősek. Nos, mára fordult a kocka: az ultrabookok között igenis vannak brutális teljesítményű luxusmodellek, amik egy komplett iroda szoftverkészletét is képesek elcipelni a hátukon. Elég csak a három hónappal ezelőtt bemutatott ASUS Zenbookra gondolni, vagy vetni egy pillantást a Dell Latitude E7440-re, melynek Core i7-es Intel processzorral felszerelt változata gyakorlatilag minden létező feladatra alkalmas.

DRÁGA MULATSÁG

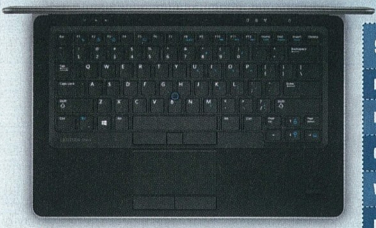
Rögtön az elején essünk túl a kötelező sokkon: a Dell Latitude E7440-nek kétféle főbb változata kapható, ezek közül a gyengébb Intel Core i5-4300U processzorral van felszerelve, ára pedig ideális esetben (értsd: mindenből a legolcsóbbat kérve) ezer dollár, azaz nagyjából 230.000 forint. Amennyiben nem szeretjük a kompromisszumokat, beruházhatunk a PC Gurunál járt változatba is, amibe egy Intel Core i7-4600-as processzor került, 2,1 és 2,7 GHz között ingadozó órajellel. Igen, ez egy kimondottan erős főegység, és tekintve, hogy az E7440 egy vékony masina, nagyot dob az áron. A Core i7-es modell kétezer dollárt, azaz 450.000 forintot kóstál, de az ultrabookok sosem voltak olcsó játékszerek. A masszív processzort 8 GB DDR3L memória egészíti ki, 1600 MHz-en járatva, a megjelenítésért pedig – ultrabookhoz híven – az Intel negyedik generációs grafikus egysége, a HD 4400 felel. Utóbbi nem kimondottan erős, hiszen egy 20 végrehajtó egységet számláló, elsősorban multimédiás feladatok ellátásra tervezett chipről van szó, de ha valaki nem csak dolgozni, hanem mondjuk játszani is szeretne olykor-olykor, akkor a régebbi, vagy kevésbé erőforrás-igényes PC-s játékokat nyugodt szívvel feltelepítheti a Latitude-ra. Háttértárból 128 és 256 GB-os SSD, illetve 500 GB-os HDD kérhető. A megvásárolandó modell kiválasztása előtt viszont érdemes jól átgondolni, mire használjuk a gépet, ugyanis a Core i7-es változat a legtöbb irodai alkalmazás számára kihasználhatatlan (és igen drága) erőforrásokat tartalmaz.

A DELL LATITUDE FORMÁS ÉS KÖNNYŰ ULTRABOOK, DE AZ ÁRAT ERŐTELJESEN MEGEMELŐ HARDVERKIÉPÍTÉS EGY MUNKAESZKÖZHÖZ KÉPEST TÚLZÁSNAK HAT

KÖNNYED GYÖNYÖR

Az E7440-et egy sötétbarna kartondobozban kaptuk kézhez, benne egy töltőt és egy tápkábelt találtunk, továbbá egy kötelező driver-DVD-t, valamint egy Windows 8-as lemezt, amit szerencsére nem kellett használnunk, hiszen a gépen egy előre telepített Windows 7 Professional operációs rendszer futott. Az anyagminőség nem a legjobb, sőt, akár azt is mondhatnánk, hogy picit „ódivatú", ugyanis az E7440-es modell műanyagból készült, a tervezők egyedül a hátsó oldalt borító sávnál használtak alumíniumot. Mindez azonban csak akkor válik nyilvánvalóvá, ha kézbe vesszük az ultrabookot, mert a festés és a lekerekített élek finom eleganciája prémium jelleget kölcsönöz a masinának, és ezt csak erősíti, hogy a fedél külső részének közepét a gyártótól megszokott, a minőség szinonimájaként is felfogható Dell embléma díszíti. Az „illúzió" akkor is tartja magát, ha csukott állapotban forgatjuk a gépet, ugyanis a műanyag váz ellenére a keret feszes, nem recseg, és kellő védelmet nyújt.

Nyitva sajnos korántsem ilyen rózsás a helyzet, az E7440 belső felét alkotó fekete műanyag már túlontúl hajlékony, az illesztések is ki-kikandikálnak a helyükről (bár lehet, hogy ez szándékos), sőt, a panelt körülölelő keret kifejezetten gyengének tűnik. De vajon miért döntött úgy a Dell, hogy a világ egyik legjobb laptopgyártójaként nem hajlik meg a trendek előtt, és alumínium helyett továbbra is a műanyagot részesíti előnyben? A válasz valószínűleg a tömegben rejlik. Mivel az ultrabookot kifejezetten munkára tervezték, a 13 hüvelykes méret kicsi lett volna, így a mérnökök a 14 colos képernyő beillesztése mellett döntöttek. Ez viszont jelentősen befolyásolhatta a súlyt, így valószínűleg kompromisszumot kellett kötni, hogy a termék kényelmesen könnyű maradjon.



A billentyűzet első blikkre nem tűnik túl meggyőzőnek, de használat közben azonnal megváltozhat a véleményünk róla.

SPECIFIKÁCIÓK

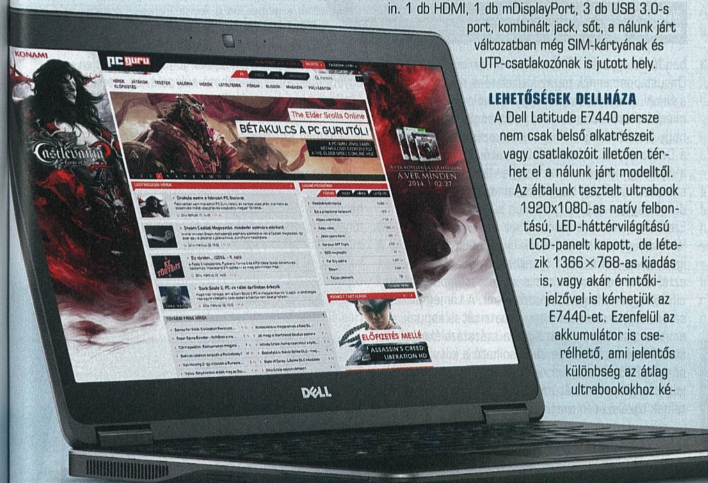
PROCESSZOR	Intel Core i7-4600U 2,1-2,7 GHz
MEMÓRIA	8 GB DDR3L 1600 MHz
CHIPSET	Haswell Lynx Point
VIDEOKÁRTYA	Intel HD Graphics 4400
HANG	alaplapra integrált Intel megoldás
KIJELZŐ	14,0" LED-LCD, 1920x1080 natív felbontás
MEREVLEMEZ	128 GB SSD
OPTIKAI MEGHAJTÓ	nincs
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	beépített ETHERNET-vezérlő
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	Intel AC 7260 IEEE 802.11b/g/n/ac Wi-Fi
CSATLAKOZÓK	1 db HDMI, 1 db mDisplayPort, 3 db USB 3.0, 1 db USIM bemenet, kombinált jack
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, NFC, Bluetooth 4.0, 3G
AKKUMULÁTOR	4 cellás lítiumion akkumulátor
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 7 Professional
SÚLY	1,63 kg
GARANCIA	3 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	kb. 450.000 Ft

Itt jött a képbe a műanyag, és vele az 1,63 kg-os tömeg, ami egy 21x337x231 mm-es ultrabooknál egyáltalán nem rossz eredmény.

„AZ ULTRABOOK PRÓBÁJA A GÉPELÉS"

Akár így is szólhatna a jó öreg pudingos mondás, ha geekek találták volna ki, és a tetejébe még igaz is lenne: mit sem ér ugyanis a masszív hardver és a szép dizájn, ha a hordozható munkaállomás nem elég kényelmes. Nos, e téren a Latitude meglehetősen jól vizsgázik, ugyanis azon túl, hogy nem nehéz cipelni, az akkumulátora is jól bírja a strapát. Alvó állapotban napokig elvan a masina anélkül, hogy töltőre kéne tennünk. Intenzív használat mellett persze érdemes időről-időre konnektor közelébe jutnunk. Játék, filmnézés, maximális fényerő és wifihasználat mellett úgy 2-3 órát bírja a négycellás 45 Wh-s akkumulátor (a Dell weboldala szerint háromcellás kiszereléssel is kérhető a gép), amit viszonylag gyorsan fel tudunk tölteni. Ha pedig van kakaó a Latitude-ben, semmi sem állja útját a kényes felhasználónak, hogy belefeledkezzen a gép nyújtotta felhasználói élménybe. Az általunk használt Windows 7 Professional még mindig nagyszerű operációs rendszernek minősül, az előtelepített alkalmazások között pedig találunk vírusirtót, Microsoft Office próbaverziót, és lopásgátló szoftvert. Utóbbit egy, a billentyűzettől jobbra lent elhelyezett (opcionális) ujjlenyomat-olvasó is kiegészíti, biztos, ami biztos.

Ha már szóba jött a klaviatúra, muszáj kiemelni a billentyűk nagyszerű elhelyezkedését, mely tulajdonságának köszönhetően a Latitude gyorsan és jól használható. Ugyanakkor a billentyűzet anyaga (a korábban már említett belső rész) elég hajlékony, továbbá sérülékeny benyomást kelt – a pár napos tesztidőszak után nehéz lenne megállapítani, hogy mennyire tartós ez a megoldás. A szintén kulcsfontossággal bíró touchpad viszont kifejezetten kellemes meglepetést okozott, a használat során egyszer sem dugtam egeret a gépre, és ez nálam bizony komoly dicséretnek számít. Ugyanakkor az egérgombok felett található újabb billentyűk (amiket a hivatalos leírás „joysticknak" nevez) létjogosultsága végig kérdéses maradt. A Latitude-öt a Dell egyértelműen egy univerzális masinának szánta, legalábbis erre utal az, hogy meglepően sokféle csatlakozót és kapcsolati eszközt fedezhetünk fel a burkolat megfelelő helyein. 1 db HDMI, 1 db mDisplayPort, 3 db USB 3.0-s port, kombinált jack, sőt, a nálunk járt változatban még SIM-kártyának és UTP-csatlakozónak is jutott hely.



LEHETŐSÉGEK DELLHÁZA

A Dell Latitude E7440 persze nem csak belső alkatrészeit vagy csatlakozóit illetően tér het el a nálunk járt modelltől. Az általunk tesztelt ultrabook 1920x1080-as natív felbontású, LED-háttérvilágítású LCD-panelt kapott, de létezik 1366×768-as kiadás is, vagy akár érintőkijelzővel is kérhetjük az E7440-et. Ezenfelül az akkumulátor is cserélhető, ami jelentős különbség az átlag ultrabookokhoz képest. Elmondható tehát, hogy a Dell igyekezett széles réteget megcélozni egyetlen jól variálható termékkel, ami még így sem lépi túl a munkakategóriát. Hogy mi ezzel a gond? Nos, elméletben semmi, de gyakorlatilag azért felmerültek kérdések a teszt során. Először is, a processzorválaszték alaposan feltornászta a szemöldökünket, ugyanis, hacsak nem videókat vágunk vagy 3D-s animációkat készítünk (amikre egyébként sem igen alkalmas a HD Graphics 4400), a Core i7-4600-as főegységben rejlő erőforrások kiaknázatlanok maradnak. Furcsa továbbá, hogy a gép látszólag minden ok nélkül el-elvesztette a wifi-kapcsolatot, ami valószínűleg a szoftveres téren nem túl erős Intel saját meghajtóprogramjainak hibája lehetett.

Nehéz verdiktet hirdetni a Dell Latitude E7440 felett, főleg abban az esetben, ha a legdrágább modellt vesszük alapul, ugyanis nem igazán találunk okot arra, hogy erősebb processzorral lássuk el a leginkább irodai alkalmazásokhoz tervezett gépet. A visszafogottabb változatok viszont jó választások lehetnek, mert az ultrabookok körében jelenleg a Dell szériája nyújtja a legjobb felhasználói élményt. Az anyagminőségért kárpótol a kiváló ergonómia és a könnyű hordozhatóság, a technikai specifikációk viszont helyenként felesleges erőfitogtatásnak hatnak. Habár a Latitude nem a világ legjobb ultrabookja, de egyértelműen a felső kategóriába sorolható, ezért igenis érdemes vetni rá egy pillantást, ha egy strapabíró, de mégis könnyű munkagépre vágyunk.

Eszköz: **ultrabook**
Info: **www.asus.com/hu**
Ár: **450.000 Ft körül**

PC GURU INDEX
7.8

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Kudos RS Gaming Mouse

MAJDNEM A CSÚCS

[ÍRTA WILSON] Az elérhető árkategóriában versenyző Speedlink-istálló játékosoknak szánt hardvereinek első adagját már bemutattuk a múlt hónapban, mostanra pedig a széria egy újabb rágcsálója jutott ki a tesztlaborból, túlélve a több hétnyi intenzív próbafutamokat.

Hogy pontosan hova is sorolható be a Kudos RS a Speedlink egereinek családjában, azt csak a német gyártó tudhatja. Árazása a múlt hónapban bemutatott Decus közelébe helyezi, de a tesztalanyunk rengeteg olyan funkcióval rendelkezik, amivel a testvére nem, így elméletileg ez lenne a csúcs – a gyakorlat viszont egész mást mutat.

EGYSÉGES KÜLSŐ

Bár a Kudos RS számos olyan extrával bír, amivel az olcsóbb társai nem, mégsem tud mindent, amit a többiek. Mintha a Speedlink szétszórta volna a hardverhez kitalált technológiákat, ki tudja, milyen logika alapján döntve el, hogy az adott eszköz mit tudjon. Egy dolog azonban minden kütyü esetében közös: a külső. A Kudos RS is vad, vörös színben pompázik, és ezzel kétségkívül kiemelkedik a többi gyártó rágcsálói közül, összességében nézve pedig nagyon jól mutat az asztalon. A mutatós formát azonban szinte teljes egészében lefedi egyfajta gumírozott borítás, ami mind a gombokat, mind a csuklóval érintkező felületet beborítja. Sajnos az anyagminőség nem a legjobb: az olcsóbb műanyagra húzott második bőr nem légáteresztő, így komolyan meg tudja izzasztani a kezet az első pár napban, míg az ember rá nem érez, hogy miként is kell fogni a Kudost. Miért van erre szükség? Mert a formája nem éppen szabványos, a Decushoz képest sokkal kerekebb, alig van rajta szögletes felület. Emiatt nem lehet rendesen „átkarolni", nincs rajta olyan kapaszkodópont, ahol határozottan meg lehetne ragadni, ez pedig a teljes precizitást és a gyors reflexeket igénylő játékokban bizony visszaüthet.

Az ergonómia tehát nem a Kudos erőssége, ami azért is furcsa, mert a hasonló árkategóriában lévő, ugyanebből a családból származó Decust pont annak pazar kivitelezése miatt tudtuk ajánlani – nem is értjük, hogy a kiváló koncepciót miért kellett lecserélni. Az pedig végképp furcsa, hogy itt már megtalálható a súlyozás, amit pont a Decusnál hiányoltunk! A tetszetős csomagolás mélyén ugyanis nemcsak az egér lapul, de egy titokzatos műanyag henger is, amit felpattintva hat darab, egyenként hatgrammos súlyt találhatunk. Ezeket teljesen kötetlenül lehet az egér alján található foglalatba pattintani, így mindenki a saját igényeihez és ízléséhez igazíthatja a hardver súlyát, ezzel is kiemelve a Kudost a súlyozást unos-untalan elfelejtő gamer-egerek mezőnyéből. A tömeg állításán túl egy kisebb csomagnyi matricát is kapunk, amit az alsó lapra ragasztgatva százszázalékosan stabillá, csúszóképessé varázsolható a kütyü, így a pörgős FPS-ek, a komótosabb stratégiák alatt sem jelent majd problémát az egér mozgatása: a teflontalpak tökéletesen megállják a helyüket.

Nyugi, ez itt nem egy hatlövetű tára, hanem az egér hasába helyezhető súlyok.

LEGKÖZELEBB

Az egerek és billentyűzetek után a jövő hónapban azt is megnézzük, hogy mit tud a Speedlink, ha hangrendszerekről van szó. Jön a Jugger 2.1!

IMPOZÁNS PARAMÉTEREK

A súlyozás persze nem a Kudos egyetlen erőssége, ott van például paramétereinek impozáns listája is. Összesen 7 gomb található rajta, és a mellékelt kezelőszoftverrel ezek mindegyike programozható. A kapott program ugyanaz, mint amit a Decus is használt, így sok meglepetés itt sem éri a felhasználókat, maximum a makrózás lehet érdekes, hiszen ennek segítségével külső segédprogram használata nélkül hozhatók létre előre definiált, automatizált gombkombinációk. Az illesztőprogram használatával ezenfelül lehetőség van teljesen egyedi profilokat létrehozni, melyek között szó szerint egy kattintással lehet váltani menet közben: aki több játékstílusban is otthonosan mozog, különösen értékelni fogja ezt a lehetőséget, hiszen az a beállítás, ami mondjuk kiváló a Counter-Strike-hoz, nem feltétlenül lesz jó egy StarCraft II meccshez.

Ez a gyors váltás nemcsak a profilokra jellemző, de az egér érzékenységére is. Összesen négy fokozaton állítható a lézer pontossága, 90-től egészen a skála legextrémebb fokozatáig, 5700 dpi-ig, és bár ez impozánsnak hangzik, tudjuk, hogy önmagában még nem elég a sikerhez – ettől még egy egér sem lesz feltétlenül jó. Esetünkben viszont nincs ok a kételkedésre, a Kudos annyira precíz, hogy ha igazi lézert tartalmazna, akár műtéteket is végezhetnénk vele. Gombjai reszponzívak, azonnal reagálnak, ráadásul a görgője négyirányú, tehát nemcsak felfelé és lefelé tekerhető, de akár jobbra és balra is billenthető, amely mind a böngészést, mind a menükben való bóklászást jelentősen megkönnyíti.

NEM OLCSÓ, DE NEM IS ROSSZ

A Kudos akár a kategóriája legjobbja is lehetne. A hét programozható gomb, az árszintjén egyedi funkciónak mondható súlyozás, az azonnali érzékenység- és profilváltás, na meg a vadító, vörös borítás kifejezetten kompetens eszközzé varázsolja, azonban az ergonómia terén tett visszalépések miatt mégsem hozza azt a szintet, mint a múlt számunkban tesztelt Decus. Érthetetlen, hogy miért kellett ezt a formát választani, miért nem maradhatott meg a már bevált kialakítás. Persze a plusz funkciók azért valamennyire kárpótolnak, és idővel megszokható a kezdetben zavaró kialakítás. A Kudos tehát nem tökéletes, de egy dolog még így is biztos: a Speedlink bizony ért ahhoz, amit csinál, és még sohasem voltak ennyire közel egy csúcskategóriás termék elkészítéséhez!

Eszköz: **gamer egér**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **kb. 13.000 Ft**

PC GURU INDEX
8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Speedlink Virtuis Gaming Keyboard

BATMAN ILYET VENNE

[ÍRTA CHOCHO] A Speedlink a múlt hónapban is küldött egy olcsónak mondható gamer-klaviatúrát, most pedig egy még barátságosabb áron forgalomba hozott változattal lepte meg szerkesztőségünket. A Virtuis ráadásul úgy néz ki, mint amit a denevérbarlangból szalajtottak.

A játékosoknak készített billentyűzet érdekes ötlet, hisz a kontrollerrel ellentétben a klaviatúrát alapból nem játékra találták ki, hanem munkára. A sors iróniája, hogy ez az eszköz mégis összeforrt a PC-s játékok irányítási szisztémájával, sőt, vannak játékstílusok, amik klaviatúra nélkül szinte elképzelhetetlenek. Elég, ha a stratégiákra gondolunk, de ott vannak példának az MMORPG-k is, amik pár friss konzolos kísérlet ellenére személyi számítógépes perifériák között érzik magukat a legjobban. Ezért aztán léteznek kifejezetten játékosoknak készített billentyűzetek, mi több, vannak modellek, amik sok tízezer forintot kóstálnak, és olyan furcsa extrákkal vannak megtűzdelve, mint a gumirugós gombvisszacsatolás vagy az érintésre kivilágosodó billentyűk, a programozható tucatnyi extra gombról már nem is beszélve. Noha az igazán minőségi gamer-billentyűzetek drágák, azért egyre több baráti áron kapható megoldás is napvilágot lát. Olyanok, mint amilyen a Speedlink Virtuis Gaming Keyboard, ami a múlt hónapban bemutatott Parthica kistestvéreként fogható fel.

NANANANANANA

A veszedelmes vörös színben pompázó, tipikusan „speedlinkes" dobozban érkező Virtuis sokkal egyedibb külsőt kapott, mint a Parthica. Míg utóbbi első látásra billentyűzetnek tűnik, addig a Virtuis olyan, mint egy batarang (tudjátok, Batman bumerángszerű dobófegyvere). A hatást nemcsak a formavilág erősíti, de a fekete szín dominanciája is: ugyan keverednek benne a Speedlinkre jellemző élénkpiros elemek, a Virtuis bizony a sötétség szülötte, ami félelmetesen olvad bele az éjszakába, hogy vörösen izzó billentyűi és dizájnelemei a mély feketeségből is kiemeljék agresszív vonalait. Nehéz külsőleg megítélni a Virtuist, mert láthatóan a provokatív külalak elérése volt a tervezők célja, ezt az akadályt pedig sikeresen vette a Speedlink. Ugyanakkor talán mély lélegzetvétel nélkül is konstatálható, hogy ezt a klaviatúrát nem a finom ízlésű

KELLŐEN EXTRÉM KÜLSŐ, VILÁGÍTÓ FELÜLET, PROGRAMOZHATÓ GOMBOK, ÉS MINDEMELLÉ MÉG BARÁTSÁGOS ÁR IS DUKÁL. A VIRTUIS TÉNYLEG JÓ VÉTEL!

játékosoknak találták ki. Az egészből süt a szinte gyerekes kevélység, emiatt pedig kicsit komolytalan benyomást kelt az asztalon. Ráadásul az anyagminőség sem a legjobb, a Virtuis eléggé olcsó műanyagból készült. A ragasztásra és illesztésre nem lehet panasz, és a billentyűzet sem hajlamos recsegni, viszont a váz nagyon-nagyon vékony, és egyszerűen süt róla, hogy a gyártó szeretett volna annyit spórolni a Virtuison, amennyit csak lehetséges. Az eredmény tehát mondhatni megosztó – meg kell jegyeznem viszont, hogy a klaviatúra felhasználó felőli szélébe illesztett, vörösen világító „karmok" láttán azonnal szerelembe estem a perifériával. Ráadásul, akárcsak a múlt hónapban bemutatott Decus egér, a Virtuis is képes lélegzést imitálva, lassan villogni, ami főleg alvó módban néz ki jól.

GOMBHÁBORÚ

A brutális külső funkcionalitás hiányában persze mit sem ér, de szerencsére a Speedlink mérnökeinek sem kell a szomszédba menni egy kis szakértelemért. A Virtuis gombkiosztása, billentyűtávolsága, alakja és ergonómiája hozza az elvárható minőséget. A klaviatúra alján található kis lábakkal kitámasztva a játékok esetében kiemelten fontos WASD billentyűkombináció a lehető legoptimálisabb távolságba kerül a csuklónktól. A gombok csendesek, azok pedig, akik hozzám hasonlóan szeretik érezni, ahogy a billentyűk lesüllyednek az ujjaik alatt, meg lesznek elégedve a Virtuis mélyre nyomható gombjaival. Mindez persze a legtöbb, nem kifejezetten játékosoknak tervezett klaviatúráról is elmondható; a makrógombok azok, amik megkülönböztetik a Virtuist a mezei billentyűzetektől. Összesen öt ilyet találunk a keret bal peremén, közel a WASD-hez, hogy minél hamarabb elérhessük őket. És hogy mégis mik azok a makrógombok? Olyan billentyűk, amik komplett gombkombinációkat „jegyeznek meg", hogy a játékosok a lehető legsebesebben adhassanak elő mindenféle virtuóz trükköket. Ezek a makrók a dobozban lévő CD-ről telepíthető applikáció segítségével programozhatók, de sajnos ennek interfésze kész horror, ezen a téren tényleg van még hová fejlődnie a Speedlinknek – szerencsére a látszólag bonyolult és csúnya felületű szoftver azért könnyen tanulható. Ugyanakkor fontos tudni, hogy a Virtuisból nem létezik magyar gombkiosztású változat, tehát marad az angol, „í" nélkül (illetve az Alt GR + J), így munkára (pl. írásra) csak némi gyakorlás után alkalmas.

OLCSÓ VIRTUS

A Virtuis egy 2 méter hosszú, védőburkolattal ellátott USB-kábellel csatlakozik a PC-nkhez, és miután bekonfiguráljuk, kellemes társnak bizonyul, a klaviatúrát egyetlen játék sem tudja zavarba hozni. Az eszköz 128 kb-os beépített memóriájába öt makróprofilt menthetünk el, amik automatikusan aktiválódnak, ha elindítjuk a hozzájuk csatlakoztatott játékot. Azt egyelőre nehéz megállapítani, hogy az olcsó műanyag váz mennyire bizonyul majd tartósnak, de a teszt két hete alatt jól szolgált a Speedlink terméke, és ha nem is tud olyan sok látványos és furcsa dolgot, mint a 40-50.000 forintos rokonok, a 9900 forintos árcédula mellett nem is vártunk többet a kapott funkcióknál.

Eszköz: **gamer billentyűzet**
Info: **www.speedlink.com**
Ár: **10.000 Ft körül**

PC GURU INDEX 8.8

NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

MSI GTX 760 OC ITX VIDEOKÁRTYA

Hiba lenne forradalomról vagy újjászületésről beszélni, de tény, hogy valami határozott mozgolódás figyelhető meg az asztali PC-k világában. Ez a világkép azonban igencsak átalakult, és az új generáció képviselői már kicsik, csendesek, mégis nagyon-nagyon erősek. Ehhez kicsi alaplapok, szuperül szellőző házak, alacsony fogyasztású, de erős CPU-k kellenek, valamint a legfontosabb hozzávaló, egy videokártya.

Kisméretű, akár Low Profile kialakítású videokártyák már évek óta vannak a piacon, sőt, passzív modelleket is lehet találni a boltokban. Ezeknek közös ismertetőjele, hogy harmatgyenge GPU-val és kevés fedélzeti memóriával dolgoznak lehetőleg csökkentett órajeleken. Ha egy kicsit is erősebb, de néma VGA-t szeretnénk, akkor is maximum alsó-középkategóriáig jutunk, ahol a kártya maga nem is látszik a hatalmas, sok foglalatot felemésztő hűtőbordától. Az MSI azonban nem elégedett meg egy belépőszintű GPU-val új, miniatűr videokártyáján: mérnökei egy abszolút erősnek számító GTX 760-as Kepler chipet választottak, amit rászereltek egy egészen rövid, mindössze 17 cm-es nyáklapra. Nagyon fontos megjegyezni, hogy az ITX jelölésű kártyánál az MSI nem kényszeríti kompromisszumokra a játékost, vagyis teljes értékű GPU-t és RAM-ot kapunk. Sőt, a GTX 760-as chip még némi gyári tuningban is részesült, ami ugyan nem olyan magas, mint a teljes méretű OC kártyák esetében, mégis szép teljesítmény egy ilyen kicsi VGA-tól.

A kétfoglalatos bordát egy méretes ventilátor hűti, ami a kialakításának köszönhetően meglepően halk volt még hosszas terhelés mellett is. Márpedig ezt a kártyát érdemes terhelni, hiszen bármelyik játékot képes teljes részletesség és Full HD felbontás mellett is játszható sebességgel futtatni. Fontos továbbá, hogy a kis házaknál előnyös, blower kialakítást választotta az MSI, vagyis a meleg a kártya hátlapja felé távozik, így nem áll fent az a veszély, hogy beszorul a meleg levegő az ITX házba. Aki erős mini-ITX PC építésében gondolkodik, mindenképpen adjon egy esélyt az MSI miniatűr GTX 760-asának, de normál méretű házba azért jobban megéri a jelentősen olcsóbb, komolyabb gyári tuninggal megtámogatott, kétventilátoros Twin Frozrt választani. Az N760 ITX kártya teljesítménye méretéhez képest jó, de egy szintén gyárilag tuningolt Radeon R9 270X alig lassabb és érezhetően olcsóbb, nem sokkal több pénzért pedig ott az MSI GTX 770-e, ami egy nagyon erős kártya. Nem elhanyagolandó az a tény sem, hogy a legtöbb, játék-PC-hez használható mITX házba gond nélkül beférnek a 26 cm-es, kétfoglalatos videokártyák is.

Eszköz: **videokártya**
Info: **http://www.msi.com/**
Ár: **74.200 Ft**

PC GURU INDEX 9.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASUS ROG CERBERUS GAMER HEADSET

Az ASUS az utóbbi időben jobbnál jobb gamereknek szánt fejhallgatókkal rukkol elő, a Cerberus pedig mind közül a legjobb választásnak tűnik, ugyanis nem csak hogy kiválóan alkalmas játékra, de az ára sem magasabb az átlagos gamer headseteknél.

A Cerberus nem csak azért szerepelteti a „gamer" szót a nevében, mert meg szeretné ragadni a vásárlók figyelmét, hanem mert a mérnökök eleve úgy tervezték meg, hogy azoknak a mély hangoknak kedvezzen, amik a videojátékok nyújtotta hangélmény legjavaáért felelősek. Elvégre ki ne szeretné a maga teljességében hallani a BF4 dobhártyaszaggató robbanásait, vagy a NFS: Rivals dörmögő motorhangjait? Na, ugye, hogy ennek minden játékos örülne! Headset rengeteg van a piacon, viszont nem sok akad, ami olyan jól teljesítene használat közben, mint a Cerberus. Fontos azonban, hogy az ASUS fülese szinte csak és kizárólag játékra jó. Zenehallgatáshoz/filmnézéshez a magas hangokat is pontosan olyan színvonalon kell megszólaltatni, ahogy a mélyeket, ezen a téren viszont a Cerberus nem brillírozik – ez egy olyan kompromisszum, amit az amúgy korrekt árért cserébe muszáj bevállalni. Persze szó sincs arról, hogy a nem játékos felhasználás „végeredménye" katasztrofális lenne, csupán tisztában kell lenni azzal, hogy az ilyenkor tapasztalható minőség egy olcsó univerzális fejhallgató szintjét hozza.

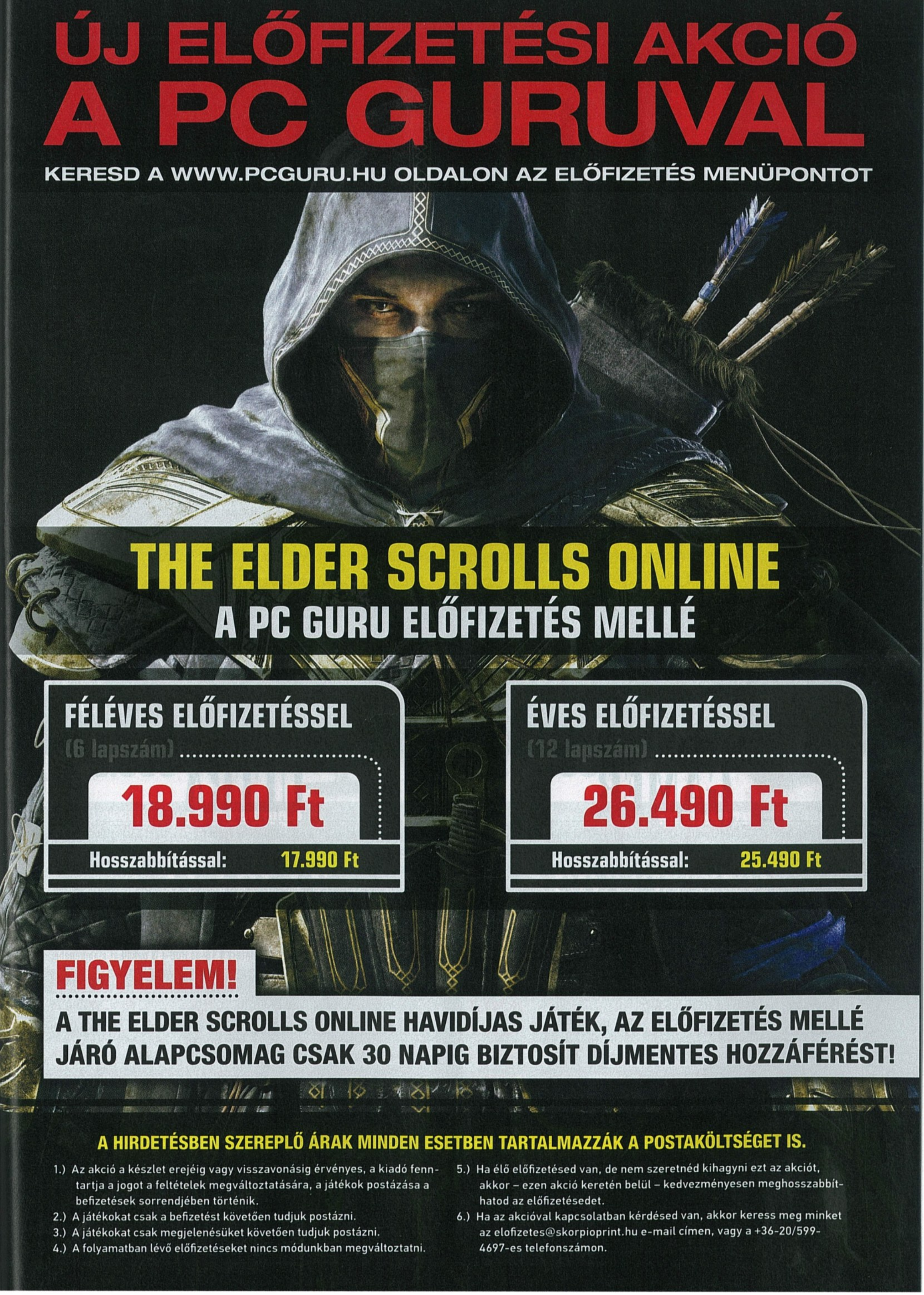
Mindezért viszont kárpótolhat a kiváló ergonómia, amiben az ASUS mindig élen jár Az anyagminőség nem kiemelkedő, de a puha műanyag pánt tökéletesen illeszkedik az ember fejéhez, a füleket borító párnák pedig olyan lágyak és gyengédek, hogy használat közben hajlamosak vagyunk megfeledkezni róla, hogy épp viselünk valamit. Bár manuálisan nem lehet állítani a headset méretén, erre valójában nincs is nagyon szükség, lévén a dupla pántnak pont az a lényege, hogy a műanyag hajlékonyságát kihasználva felvegye a fej formáját. Annak ellenére, hogy ez a megoldás kockázatos és nem túl elegáns, tapasztalatunk szerint a Cerberus viselése tényleg nagyon jó érzés, és mivel a hangminőség is megfelel a játékok kívánalmainak, ezért csak és kizárólag videojátékok futtatására nehezen tudunk ennél jobb fejhallgatót találni a piacon. Főleg 15.990 forintért – mert ha tetszik, ha nem, ez az összeg nem számít soknak a gamer perifériák világában.

Ugyanakkor a Cerberus sem hibátlan headset. A mikrofon hangtisztasága lehetne jobb, továbbá az eszköz ezen része nem tartozik a fejhallgatóhoz, külön kell csatlakoztatni egy jack dugón át, és ez hosszú távon az érzékeny port sérüléséhez vezethet. A kábelellátottság szintén nem az igazi, a bal fülpárnából kilógó vezeték mindössze 1,2 m hosszú, még szerencse, hogy kapunk mellé egy gyári hosszabbítót (1,3 m) – utólag valószínűleg a tervezők is rájöttek, hogy az eredeti megoldás kissé rövidre sikeredett.

Eszköz: **headset**
Info: **http://rog.asus.com/tag/gaming-headset/**
Ár: **15.990 Ft**

PC GURU INDEX 9.2

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL


ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓ
A PC GURUVAL
KERESD A WWW.PCGURU.HU OLDALON AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT
THE ELDER SCROLLS ONLINE
A PC GURU ELŐFIZETÉS MELLÉ
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(6 lapszám)
18.990 Ft
Hosszabbítással: 17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL
(12 lapszám)
26.490 Ft
Hosszabbítással: 25.490 Ft
FIGYELEM!
A THE ELDER SCROLLS ONLINE HAVIDÍJAS JÁTÉK, AZ ELŐFIZETÉS MELLÉ JÁRÓ ALAPCSOMAG CSAK 30 NAPIG BIZTOSÍT DÍJMENTES HOZZÁFÉRÉST!
A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

ÁLOMPC

GURU

ÁTNEVEZÉSEK KORA

Aki hosszú idő után mostanában ismét ránéz a komponenspiacra, elégedetten konstatálhatja, hogy milyen sok új hardver van. Pedig csak a marketinggépezetek dübörögnek, és dúl az átcímkézési láz. A legújabb Radeonokon 2012-es GPU-k dolgoznak, és a helyzet hasonló a GeForce-oknál is.

A processzorok piaca is lassult, és bár vannak új modellek, ha a teljesítményt nézzük, az előrelépés minimális. Azért mi ne búsuljunk, mert noha tűzforró újdonságok nincsenek, az agresszív árképzéssel, a belépőszint erősödésével és az átpozícionálásokkal ma adott pénzből sokkal-sokkal erősebb gépünk lehet, mint akár 1-2 évvel ezelőtt.

BASIC

Arra, hogy az asztali PC-k is fejlődnek, kiváló példa a belépőszintű konfigunk, ami az 1-2 évvel ezelőtti összeállításokhoz képest nem csupán sokkal erősebb lett, de sok-sok új szolgáltatást is kapunk. A memória sajnos tartja a magas árakat, és a GPU-hiány miatt a VGA árak sem csökkennek úgy, ahogy azt megszoktuk, cserébe viszont az alaplap és a CPU olcsóbb lett valamennyivel. Basic PC-nkről továbbra is azt tudjuk mondani, hogy érdemes megnézni azt is, mibe csomagoltuk, mert ez a gép árához képest bizony nemcsak erős és okos, de szép is – ilyenből pedig nem sokat kapunk az életben.

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	19.500 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	15.400 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× 2 GB Kingston ValueRAM DDR3-1600MHz	12.400 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon R7 260X 2GB OC	36.200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	13.500 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	8.700 Ft
Összesen		124.500 Ft

GAMER

Hiába a véres árharc, a legnépszerűbb, középkategóriás árszegmensbe tartozó hardverek árai nem moccannak. A korosodó FX-6300 még egy kicsit drágább is lett (persze még így is megéri), és a népszerű Radeon R9 270X ára is kicsit feljebb kúszott. A Gamer konfigunknál – és úgy általában a 150-200 ezer forintos PC-knél – komoly fejtörést okoz, hogy annyira erős már a hardver, hogy túlságosan gyenge láncszemmé vált a merevlemez, viszont ha ezt lecserélnénk SSD-re, vagy sokkal drágább lenne a gép, vagy a tárhely zsugorodna túlságosan. Mi egyelőre maradtunk a HDD-nél, és mindenkit arra biztatunk, mihamarabb szerezzen be egy SSD-t a gépébe.

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	22.600 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	29.200 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 CL9 KIT	22.200 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	54.900 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.000 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.700 Ft
Összesen		178.600 Ft

ULTRA

Nem sokat változott az Ultra összeállításunk végösszege, viszont a teljesítménye sem kopott meg az eltelt kb. fél évben. A CPU továbbra is a legjobb választás, ezzel az alaplappal és hűtéssel pedig a 4,5 GHz-es tuning is klasszikus „kétkattintásos" feladat csupán. A GTX 770-es árcéduláján mi is csodálkozunk, hiszen a VGA teljesítménye nagyon jó, mégis csökken az ára. Az MSI az ajánlatot még egy Assassin's Creed játékkal is édesíti, így nem is érdemes ellenállni. Az összeállítás része az obligát SSD, a jó ház és az erős tápegység is, ám akinek még így is marad felesleges pénze, az SSD-t egy 500 GB-osra is felbővítheti, valamint +15 ezer forintért 4 TB-os HDD-t is pakolhat álomgépébe.

Alaplap	ASUS Maximus VI Hero	52.500 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	57.000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.000 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 CL9 KIT	22.200 Ft
Videokártya	MSI Twin Frozr GTX770 OC 2 GB	83.500 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	28.000 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	41.300 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.700 Ft
Összesen		339.800 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Nem sok mozgás volt év elején az SSD-k piacán, így továbbra is a 120 GB-os modelleket keresik az emberek, mi pedig mindenkit arra bátorítunk, hogy ha teheti, rögtön egy 240/250 GB-osat szerezzen be. A notebookokban ma már szinte mindenhol találkozunk mPCIe/mSATA hellyel, amit érdemes kihasználni. Ebbe egy pehelykönnyű, miniatűr SSD-t szerelhetünk, amire például ráfér az oprendszer, vagy megfelelő Intel chipkészlet esetén egy olcsó, kis kapacitású mSATA SSD-vel hibrid tárolót is aktiválhatunk gépünkben. Ez a megoldás sokkal olcsóbb, mint egyetlen, nagy kapacitású SSD-t vásárolni, ráadásul megmarad a HDD-nek köszönhető nagy tárhely is.

KINGSTON
MSATA MS200 30 GB

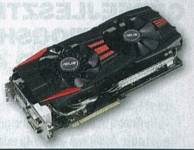
10.400 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB **41.300 Ft**

VGA

Sajnos a Bitcoin-láz erősen betett a felső kategóriás Radeonoknak – egyszerűen hiánycikk az egész világon, ami az árakat is alaposan feltornászta. Szerencsére leadásunk idején már elkezdtek szállingózni az R9 290-es kártyák, amik az AMD által meghatározott áron nagyon jó vételek lennének – sajnos azonban ezekre a vonzó árcédulákra még egy kicsit várnunk kell. Addig is érdemes a GTX 770-et megnézni közelebbről, ami nagyon jó ár/érték arányt képvisel, egy lépcsővel lejjebb pedig a Radeon R9 270X a tuti befutó. Figyeljünk oda rá, hogy „X" nélküli, gyengébb verziók is vannak a piacon!

ASUS
R9 290 DC2OC 4 GB



134.900 Ft

ALTERNATÍVA MSI Twin Frozr GTX770 OC 2 GB **83.500 Ft**

MONITOR

A Samsung ismét új modelleket vezet be a piacra, méghozzá a népszerű 24 colos, 60 ezer forint alatti szegmensbe. Az újdonság leginkább a dizájnban figyelhető meg, méghozzá az egyedi talpkialakításban. Az S24D590 ilyen modell, ám a szemrevaló monitornál sajnos vannak hátrányok is – például nem dönthető a kijelző. A képminőség viszont tökéletes, hiszen PLS panelt szerelt bele a Samsung, ami az IPS-sel azonos, kristálytiszta képet ad minden irányban 178 fokos betekintési szöggel. Az érintőkijelzős monitorok dömpingje továbbra sem indult meg, és egyelőre a szuper nagy felbontású modellek sem lepték még el a piacot.

SAMSUNG
S24C570HL

58.000 Ft

ALTERNATÍVA LG 27EA53VQ-P **67.000 Ft**

MEREVLEMEZ

Egyre többször röppennek fel hírek arról, hogy a titkos laborokban már készen van az új generációs merevlemez-technológia, ami majd jól borsot tör az SSD-k orra alá – ha másban nem is, hát kapacitásban. Merthogy ez a legfőbb előnye a HDD-knek, és az előrejelzések szerint akár már jövőre itt lesznek a 8-10 TB-os modellek. Ha a megfizethető kategóriában maradunk, azt látjuk, hogy megállt az 1-2 TB-os HDD-árak csökkenése, viszont a 3-4 TB-os modelleknek még van mozgásterük lefelé. Ha gépbe másodlagos tárolónak választunk merevlemezt, és csak pár ezer forinttal drágább a 7200 rpm-es kiadás, érdemesebb azt választani.

WD
AV-GP 7200 rpm 2 TB

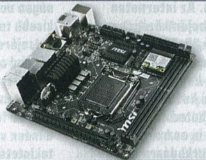
24.200 Ft

ALTERNATÍVA WD Black 1 TB **20.900 Ft**

ALAPLAP

Épphogy kialakult az alaplapgyártó teljes, Intel 8-as kínálata, máris felröppentek a hírek a soron következő szériáról. Persze ez nem jelenti azt, hogy már ne válasszuk a haswelles LGA1150 platformot, mivel még mindig ez az egyik legjobb ajánlat közép- és felső kategóriában. A múlt havi ASRock Fatal1ty B85 Killert javasoljuk most is, mert még mindig jó az ára, és cserébe majdnem minden szükségeset megkapunk. Amennyiben viszont komolyabb tuningról álmodozunk, drágább alaplappal ajánlott nekifutni az órajel-pumpálásnak. Az Ultra konfigban lévő Hero például ilyen, és akkor sincs gond, ha mindezt mini-ITX méretben szeretnénk: válasszuk a Maximus VI Impactot.

MSI
MSI Z87I



35.900 Ft

ALTERNATÍVA AsRock Fatal1ty B85 Killer **24.700 Ft**

PROCESSZOR

Ugyan a Haswell-alapú Intel processzorok számítási teljesítménye nem nőtt látványosan az Ivy Bridge-hez képest (LGA1155), ám kapunk néhány hasznos új szolgáltatást, és a platform is fejlettebb, ezért új gép építésekor mindenképpen a 4000-es szériát válasszuk. Itt csakis akkor érdemes Core i5-4440/4570-nél erősebb modellt választani, ha tuningolunk, SLI/CFX rendszert építünk, vagy kritikusan fontos a minél nagyobb CPU-erő. Ha játék és általános felhasználás a megcélzott, ezekkel a CPU-kal abszolút elégedettek leszünk. AMD oldalon az FX-8320 szuper választás a középkategóriában, hiszen 8 integer magot kapunk 40 ezer forint alatt egy fejlett platform (AM3+) kíséretében.

AMD
FX-8320

38.600 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4440 **44.800 Ft**

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS WATCH DOGSHOZ ÉS BATTLEFIELD 4-HEZ

Kedves Patrik!
Azért írok neked, mert gépfejlesztést tervezek. A gépem jelenlegi adatai:

- Alaplap: M5A78L-MLXCPU: AMD Athlon II X2 250, 3,00 GHz (kétmagos)
- Videokártya: Asus Radeon HD6850 1 GB
- RAM: 4 GB

Kezdem úgy érezni, hogy ez egy picit kevés, a Watch Dogshoz pedig már nem is elég. Én csak az alkatrésziparhoz értek, ahhoz, hogy egy gépet most hogy is kell összerakni, már egyáltalán nem. A videokártyát nem terveztem kicserélni; lehet, hogy szerintetek az 1 giga ma már kevés, de én nem érzem fontosnak a cseréjét. Ami tényleg fontos, az az alaplap, a processzor, no és a RAM. Újfajta Win 8 kompatibilis ASUS alaplapok közül én ezt találtam: F1A55-M LX. Amennyire értem a dolgot, ez kompatibilis a 6000-es sorozatú videokártyákkal, bár nekem egy kissé gyenge lapnak tűnik. Az egyik nem olyan régi Guruban azonban láttam egy Asrock 970 Extreme 4-es alaplapot, de nem tudom, hogy ez mennyire támogatja a videokártyámat. A fejlesztésre olyan 80-100 ezer forintom van, és ha lehet, egyszer SSD-t is szerelnék a gépbe.Válaszod előre is köszönöm. **RAZOR ALVONAL JACKSON**

Kedves Ágoston! A Windows 8-as kompatibilitást nem kell ennyire komolyan venni, az elmúlt években gyártott alaplapok döntő többségéhez elérhető a gyártó oldalán a Windows 8-cal való használathoz szükséges illesztőprogram-csomag. Ha csak emiatt cserélnéd ki a deszkát, akkor ne tedd, ugyanis a 1401-es BIOS telepítésével lehetőséged nyílik frissíteni a processzorodat, mondjuk egy hatmagos FX-6300-ra, amely 29-30 ezer forint körül dobozos verzióban is megkaparintható manapság. Ennél gyorsabb AMD processzort is vehetsz, hiszen a nyolcmagos FX-8300 is belemegy a deszkába, de én nem feltétlenül költeném el plusz 10-15 ezer forintot, nem ér annyit az egész játékok szempontjából. Ami a memóriát illeti, a 8 GB valóban ajánlott mennyiség az idén érkező címekhez, viszont tudnod kell, hogy a RAM árak az egekben vannak, így egy 4 GB-os DDR3 modulért legalább 10-11 ezer forintot kell majd adnod.Ha az FX családba tartozó processzorokat karcsú upgrade-nek érzed, akkor mindenképpen új platform után kell nézned. Ebben az esetben én inkább az Intel háza táján nézelődnék (titkos tipp: Core i5-4570), az általad említett Asrock alaplapnak van inteles „megfelelője", viszont ezt a visszajelzések alapján nagyon nem ajánlom – amennyire szeretik az AMD-s változatot, annyira sok a baj (főleg a hűtés elégtelensége miatt) az intelessel. Van helyette viszont jó pár Asus és Gigabyte deszka, gyakorlatilag bármelyik H87-es lapkakészlettel szerelt változat megteszi, nem érdemes 20-25 ezer forintnál többet áldozni a témára.

Ha én a te helyedben lennék, akkor bizony videokártyát is cserélnék, és nem csak az 1 GB memória miatt, mert az közepes részletességhez valószínűleg jó pár játék esetében még elég lenne, viszont a HD6850 sebessége már nem biztos. Összehasonlításképpen egy árzuhanás után alig 50 ezer forintba kerülő Radeon HD7870 2 GB-os VGA kétszer gyorsabb nála Battlefield 4 alatt. Ha mondjuk 90 ezer forintot tényleg hajlandó vagy elkölteni, akkor én vennék egy FX-6300-at, egy HD7870-et, és még 4 GB memóriát. Az SSD már nem fér bele a keretbe, azzal együtt nagyjából 110-115 ezer forint lenne a végösszeg (120-128 GB-os kapacitást feltételezve). Természetesen, ha a mostani processzorodat és videokártyádat el tudnád adni, akkor bőven meglenne rá a fedezet.

BATTLEFIELD 4 NOTEBOOKON

Sziasztok!
Azt szeretném tőletek kérdezni, hogy ezen a konfiguráción hogyan futna (hány fps-sel) a Battlefield 4? Előre szólok, hogy ez egy notebook, mégpedig egy Packard Bell Easynote F6244-CM-451HG.

- AMD Dual-Core A6-4400M (2,70 GHz) AMD Radeon HD 7670M+7520G 1 GB 500 GB HDD, 4 GB RAM (DDR3) 1366x768-as felbontás, Win 7 Pro 64-bit

A játékot a születésnapomra (március 24) kérném/venném, és előtte meg szeretném győződni róla, hogy a gép alkalmas-e multizásra. Válaszotokat hűséggel várom! **INFINITE**

Kedves Infinite! Hogy multizásra mennyire fogja igénybe venni a masinát a BF4, azt nehéz megjósolni, igaz, azt sem könnyebb, hogy a fenti konfigurációval hogyan fut majd egyszemélyes kampányban. Az interneten fellelhető tapasztalatok alapján közepes részletesség mellett nagyjából 25-30 fps várható 1366x768-as felbontásban, de ez nyilván sok mindentől függ. Javaslom, hogy multizáshoz inkább az alacsony grafikai beállítást részesítsd majd előnyben, ha teheted. Tekintettel arra, hogy a játék még így is eszméletlenül jól néz ki, semmi okod a szomorkodásra, nyugodtan tedd a játékot a kívánságlistád élére.

ŐSZI GÉPFEJLESZTÉS

Kedves PC Guru!

2014 ősz-tél környékén tervezem egy gamer gép vásárlását, és szeretném, ha vetnétek rá egy pillantást, illetve segítenétek a memória és videokártya tekintetében felmerült választási dilemmámban. A konfiguráció a következő:

- Alaplap: MSI B85M-G43
- CPU: Intel Core i5-4570 3.2 GHz
- RAM: 2 x 4 GB Corsair Vengeance DDR3 1600 CL9 / 2 x 4 GB GEIL Enhance Corsa DDR3 1600 CL9
- VGA: MSI GTX660 Gaming 2GB/OC / MSI Radeon R9 270 Gaming 2GB
- Ház: CoolerMaster Elite Knight 430 + CoolerMaster R4-L2R-20AR-R1 rendszerhűtő
- PSU: Chieftec CTG-500-80PB
- ODD: Pioneer DVR-221LBK
- HDD: WD 500GB Caviar Blue 7200rpm 16MB SATA3
- Monitor: Dell S2340L

A kérdés, hogy egy időtálló (3-4 év) és szűk keresztmetszet nélküli konfigurációt sikerült-e összeraknom, illetve hogy a memória és videokártya párosok közül melyiket válasszam. Én szívem szerint a GEIL memória és az AMD kártya felé hajlok, de mondjátok el ti is a véleményetek. Magasabb videokártya szintre egyelőre nem szeretnék lépni, mindenképp ragaszkodom az 1 x 6 tűs VGA tápcsatlakozóhoz és az 50 ezer forinthoz, mint felső limit. Előre is köszönöm a válaszotokat! **HAZAZS**

Ami a memóriákat illeti, gyakorlatilag fej vagy írás a válasz. Tekintettel arra, hogy mindkettő ugyanazt a sebességet tudja és ugyanúgy 5 éves garanciával rendelkezik, én azt venném, amelyik olcsóbb. A Corsairrel talán kevesebb a nyűg mostanában, mint a GeIL-lel, de kár túlragozni a kérdést, amelyik neked szimpatikusabb, azt válaszd. A videokártya tekintetében azonos állásponton vagyunk, én is a Radeont venném a helyedben, modernebb architektúra és a Mantle támogatás miatt benne van egy fejlesztőkön múló sebességnövekedés a jövő játékaiban. A tápegységen nem spórolnék ennyire, én egy papíron kisebb teljesítményűvel is beérném, inkább a belsejére koncentrálnék (nem sokkal drágább például a 450W-os XFX Pro, amely gyakorlatilag egy Seasonic S12, és 5 év garanciával kapható). Hozzátenném ugyanakkor, hogy a vásárlásodig még bő fél év hátravan, és addig nagyon sok minden változhat mind árak, mind termékek tekintetében, így a válaszom nem visszavonásig, hanem nagyjából március végéig érvényes...

SOUTH PARK ÉS WATCH DOGS GÉPIGÉNY

Szia, Patrik!

Eddig nagyon nem kellett fejleszteni a gépemet, mert azok a játékok, amiket játszottam, elmotoszkáltak élvezhető fps-sel (Borderlands 2: 15-20 fps, Far Cry 3 15-20 fps, PAYDAY 2 1280x720-on 2-szeres élsimítással stabil 30 fps). A többi a lehető legalacsonyabb beállításokon.

- Alaplap: Gigabyte LGA 945-ös foglalatú
- Processzor: Intel Dual Core E 6600
- Videokártya: NVidia GeForce 9600 GT
- RAM: 2 GB DDR 2 800 MHz Kingston (ha jól tudom, elég drágán el lehet adni a DDR2-es RAM-okat)
- Táp: 400 W

Tudom, hogy nem mai darab, de a célnak megfelel.
Mint láttam, a South Park: The Stick of Truthnak minden megvan ebből, kivéve a videokártya, mert 9800 GT kell neki. Játszottam az Outlasttal, aminek szintén 9800 GT kell, és elindulni elindul, de nem éppen folyékony 20 fps-t produkál. Szerinted az SP beéri majd a mostani videokártyámmal, vagy érdemes lenne újítanom? Körülbelül 100 ezer forintom lenne rá, viszont ha újítani kell, akkor minden gyenge elemet kiszórok a gépből. Tudnál-e ajánlani olyan konfigot, ami futtatni fogja a Watch Dogsot is? Nem feltétlenül highon. Nekem elég a medium, sőt a low is. A lényeg, hogy stabil és élvezhető legyen.
Válaszod előre is köszönöm: **ROLOCA**

Kedves Roland! Én amondó vagyok, hogy előbb érdemes lenne kipróbálnod, hogy a fejlesztők által prognosztizált gépigényből mi igaz a valóságban, és ha valóban elég lassan fut a játék, csak akkor gondolkodnék el azon, hogy elköltsek egy kisebb vagyont gépfejlesztésre. Ha a mostani gépedből minden olyan alkatrészt (alaplap, processzor, memória, videokártya) eladnál, amit kicserélsz, akkor ezt az összeget a 100 ezer forinthoz hozzácsapva nagyon klassz ráncfelvarrást tudnál összehozni. Alaplapnak bármilyen H87-es Intel chipsetes deszka megteszi (nem baj, ha van rajta négy memóriafoglalat), processzornak egy Core i3-4130, memóriának legalább 4, de inkább 8 GB (horroráron mérik mostanában őket, így ha kell, akkor talán itt lenne érdemes spórolni), videokártyának pedig egy Radeon HD 7870, 50 ezer forint körül jelenleg ez az egyik legjobb vétel manapság. A Watch Dogs egyébként egy ilyen konfigon már simán futna High részletességen a fejlesztők ajánlása alapján. 4 GB RAM-mal egyébként ez a csomag nagyjából 110 ezer forintból jön ki, 8 GB-tal 120-ból.

GÉPFEJLESZTÉS

Szia Patrik!
Nyáron végre elérkezik a várva várt gépcsere, és a tanácsodat szeretném kérni, hogy jó-e ez a konfiguráció, amit kinéztem magamnak? Elsősorban játékra használnám.

- Alaplap: Gigabyte GA-Z77-D3H
- Processzor: Intel Core i5-3570K 3,4 GHz
- Memória: Corsair Vengeance 16GB 1600 MHz DDR3 (2 x 8 GB)
- Videokártya: ASUS GeForce GTX760 DC2OC
- Merevlemez: WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm
- Ház: ZALMAN ZM-Z11 Plus fekete
- Tápegység: Corsair Builder series CX600 v2

Valamint van-e valami, amin változtatnál? Még annyi, hogy RAM-ból nem mennék 16 GB alá, és videokártyánál is maradnék az Nvidiánál. Végül, az alaplap támogatja az SLI-t is, vagy csak a Crossfire-t? Elég erős ez a konfig ahhoz, hogy futtassa a mai játékokat max/medium grafikai beállításokon?
Előre is köszönöm a válaszodat, régi/új olvasótok: **DÁVID**

Kedves Dávid! Természetesen elég erős hozzá, viszont én nemcsak nyáron, hanem most is már az eggyel újabb generációs Intel processzort venném, nevezetesen a Core i5-4570K-t, a hozzá való alaplap pedig stílusosan lehetne egy Gigabyte GA-Z87-D3HP. A 16 GB memória manapság finoman fogalmazva sem olcsó, jól gondold meg, hogy nem elég-e fele annyi (akár csak átmenetileg), és azt a bő 20 ezer forintot, amit így megspórolsz, inkább a videokártyára költöd, és mondjuk a GTX 760 helyett egy GTX 770-et választasz. A mai játékok nem igénylik a 16 GB RAM-ot, csak jelezni szeretném, így, ha nem használsz olyan alkalmazásokat, amelyek viszont igen, akkor én a jelenlegi RAM árak mellett nem biztos, hogy bevásárolnék. Mind az általam a példában említett, mind az általad kiszemelt alaplap csak Crossfire támogatással bír, viszont a 6-7 ezer forinttal drágább GA-Z87X-D3H már támogatja az SLI-t is.

ÚJ GÉP

Sziasztok, gurusok!

Új gépet szeretnék vásárolni, és a kérdés, hogy kompatibilisek-e egymással?

Ez a konfig:

- Processzor: Intel Core i7-4770K
- Alaplap: MSI-Z87-G45 GAMING
- Memória: Geil EVO Veloce Red DDR3 PC17000 2133MHz 8GB KIT2
- Videokártya: Gigabyte GeForce GTX 780 OC 3GB DDR5
- Belső merevlemez: Seagate 250GB 7200RPM 16MB SATA-III (ST250DM000)
- SSD: GeiL Zenith S3 2,5" 120GB
- Számítógépház: Zalman Z11 Plus
- Tápegység: Enermax Revolution XT 530W 80Plus Gold
- Optikai meghajtó: LG BH16NS40 SATA
- Processzorhűtő: Zalman CNPS11X Extreme
- Vízhűtés (komplett rendszer): Enermax ELC120 Liquid vízhűtő rendszer Blue LED

Előre is köszönöm a választ!! **BÁLINT**

Kedves Bálint! A kérdésedre a válasz az, hogy igen, ezek mind kompatibilisek egymással. A vízhűtő rendszer nem teljesít rosszul, de a legjobb léghűtők (Noctua háza táján érdemes keresni őket), amelyek közel fele annyiba kerülnek, szintén elég jól boldognak, és szinte semmivel nem hangosabbak. Tekintettel arra, hogy az Enermax ELC120 vízhűtés csak a processzor hűvösen tartására használható, ezért vagy az, vagy a Zalman CNPS11X Extreme felesleges a listára. A 250 GB-os merevlemezt én átgondolnám a helyedben, nemcsak azért, mert alig olcsóbb a dupla akkora változatoknál, hanem azért is, mert nem feltétlenül lesz elegendő a jövőben megjelenő játékok tárolására, ha sokat tervezel venni belőlük, esetleg tárolsz majd egyéb sok helyet foglaló anyagokat is (Full HD filmek stb.).

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

WINDOWS UPDATE HIBA

Sziasztok!A Windows Update minden frissítés telepítésének próbálkozásánál azt írja ki, hogy nem tudta telepíteni őket. A hibakód: 80246008. Kérlek segítsetek!
A választ előre köszönöm: **ASSIRUS**

**Kedves Andris!
A hiba nem túl gyakori, de ismert. A következő oldalon megtalálod a Microsoft hivatalos segítségét az elhárításában: http://tinyurl.com/lupd2q7**

ALAPLAP CROSSFIRE-HÖZ

Kedves PC Guru!

Egy kis segítségre van szükségem. Egyik barátom odaajándékozta nekem a videokártyáját, ugyanis vett egy újat. Azt szeretném kérdezni, hogy milyen alaplapot vegyek, hogy Crossfire-be össze tudjam kötni őket (2 db Sapphire Radeon HD7770 GHz Editionről van szó). A mostani gépem:

- Processzor: Intel Core i5 3570K
- Alaplap: Gigabyte GA-B75M-D2V
- Memória: 2x4 GB Kingston HyperX 1800 MHzHDD: 1 TB WD Green
- Táp: Cooler Master Elite Power 600W
- SSD: 60 GB Kingston

Az a kérdés, hogy milyen alaplapot vegyek a gépbe úgy, hogy minden jól szuperáljon, és Crossfire támogatás is legyen benne? Örülnék, ha négy memóriaférőhely is lenne benne. Kb. 40 ezer forintot , szánok rá. Én erre az alaplapra gondoltam: Gigabyte G1 Sniper M3, de szükséges lenne a ti véleményetek is!
Köszönettel hű olvasótok: **MÁTÉ**

Kedves Máté! Az általad választott alaplap támogatja a Crossfire-t, viszont nem túl egyszerű már beszerezni, a Sniper sorozatból elsősorban a jelenleg futó Intel processzorokhoz találni deszkákat. Ha jók a tapasztalataid a Gigabyte alaplapokkal, akkor jóval olcsóbban megkapod a Z77-D3H-t, amely minden kritériumodnak megfelel.

LEVKÉPROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVKÉPROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Nem tudom, hogy mi történhetett februárban, de rengeteg olyan levelet kaptam, amiben nemcsak szöveg volt, de képet is csatoltatok az e-mailhez, mindenféle témákban. Általában nem szoktunk fotókat tenni a Levrovba, mert egyébként is kevéske a hely, de úgy döntöttem, hogy ezúttal kivételt teszek, hiszen biztos van valami felsőbb oka annak, hogy most ennyi képes levél érkezett. Sőt, ha már lúd, akkor legyen kövér alapon ezúttal nem a legjobb levelet választottam ki, hanem a legjobb képet. Nem mondom, hogy ebből rendszer lesz, de fő a változatosság, úgyhogy kezdődjön a még sosem látott LEVKÉPROV! Wow, én ezt tényleg leírtam...

BEZÁR A BAZÁR

Hali!

Kettő-három napja vettem meg életem első PC Guruját egy barátom unszolására. A rovatok nagyon tetszenek, és csak hab a tortán az ajándék játék. Az újság végénél jártam, amikor megláttam a „Levrov" című oldalakat, gondoltam én is megírok egy levelet, hátha választ kapok rá. Nem tudom, tudjátok-e, de október 31-én bezárt a BattleForge. Az egyik haverommal (előfizetős volt) sokat játszottunk vele, már egészen sok kártya megvolt, amikor láttuk a hivatalos weboldalon a kiírást, hogy 30 napon belül zárjuk kapuinkat. Talán nem kell mondanom, majdnem sírtunk, hisz én már fejlett voltam (100 óra játékidő), és BF pontokat is szereztem bőségesen. Íme, a kérdések:

1.) Miért zárták be a BattleForge-ot? Én úgy tudom az EA játéka volt.

2.) Mivelhogy a barátom előfizetős volt, a pénze, amit belefektetett a BF pontokba (40.000 Ft), az hova tűnt, és visszakaphatja-e azt a pénzt valamilyen módon?

MARCI

A Battle Forge-hoz kellemes emlékeim fűződnek, hiszen ez a program még PC Guru-s teljes játék is volt, ráadásul még paklikat is adtunk hozzá, szóval én sem örülök, hogy tavaly végleg leálltak a szerverek. Az ok, amiért az Electronic Arts úgy döntött, hogy bezárja a bazárt, valószínűleg az egyre csökkenő játékosbázisban keresendő. Egy szerverpark fenntartása, illetve a játékhoz kapcsolódó támogatás fenntartása nem olcsó mulatság, és nem tartom elképzelhetetlennek, hogy a BattleForge már nem termelte ki a fenntartásához szükséges bevételeket. Az Electronic Arts pedig egy vállalkozás, és valahol érthető, hogy bezárták a veszteséget termelő játékukat. Ez persze téged nem vigasztal, ahogy a többi játékost sem, de a világ már csak így működik. Ami a BattleForge-ba fektetett pénzt illeti, azzal nem tudom, hogy mi lesz, félek, hogy annak is búcsút inthettek, de a biztonság kedvéért én azért írnék az Electronic Arts egyik support e-mail címére, hátha felajánlanak valamilyen kompenzációt.

SZUPERERŐ

Kedves PC Guru szerkesztőség!

Minap észrevettem, hogy szupererőm van. Nem úgy kell érteni, hogy lézert tudok a szemeimből lőni, sem úgy, hogy repülök. Hanem jobb! Érzékelem a nap folyamán, bármi előrejelzés nélkül, hogy mikor jön a következő PC Guru. Ez úgy néz ki, hogy amikor mennék be a kapun, megtorpanok, és fenyőgyanta illatot érzek. Ekkor már tudom, hogy jött a PC Guru és vele a sok tudomány. Aztán kiveszem a postaládából és megszagolom (hogy van ilyen jó illata?). Utána boldogan olvasgatom.

Ui: Miért van az, hogy a PC Guru lapja olyan vékony? Mert sokszor előfordult velem, hogy egy kicsit más szögben lapoztam és elszakadt! Sajnos. :(

UUi: Miért szedtétek ki a gombát az egyes cikkek végéről?

BÁN PÉTER

Én is mindig szerettem volna szupererőket, mondjuk jó lett volna hálót lőni, megtapadni a falakon, előre érezni a veszélyt, de nálam sosem fejlődött ki ilyesmi, radioaktív pókokkal se nagyon találkoztam, szóval most egy kicsit irigy vagyok, főleg a havonta felbukkanó fenyőgyanta illat miatt...

Ami a kérdéseidet illeti, a PC Guru lapjai azért ilyen vékonyak, mert ilyen típusú papírból készíti a magazint a nyomda. Valószínűleg lehetne vastagabb is, de az egyben drágább előállítási költséget, és ezzel együtt magasabb árat is jelentene. Mi pedig nem szeretnénk, ha a Guru 1995 forintnál többe kerülne, és szerintem az emelkedő árnak te sem örülnél annyira. Ami a gombát illeti, nem tűnt az el, csak nem minden cikk végén szerepel (van, amikor jópofa kis négyzetek vannak helyette), de a teszteknél és a hardveres anyagoknál mindig megtalálhatod. Szóval nem ment ő sehova...

TÍZ ÉV

Üdv Gurusok!

Január végén értem haza Ausztráliából, és ugye a hazatérés után az emberek nekiállnak helyet csinálni a szuvenyíreknek. A nagytakarítás során előkerültek régi Guru számok is, így végre sorba tudtam rakni őket. Mellékletben küldöm az eredményt. Emlékszem, hogy az első számot még szülinapomra kértem, és édesapám nagy duzzogva megvette nekem a közel 2000 Ft-os újságot (ez történt 2004-ben), aztán csak most szántam el magam, hogy írjak... Fain volt újra átlapozgatni őket, mekkora fejlődés ment végbe ez idő alatt a játékok és az újság terén is... Köszönöm ezt a feledhetetlen 10 évet. Remélem, legalább még ennyi ideig lesz PC Guru, hogy tovább bővüljön a gyűjtemény.

MÉZGA

Ausztrália, mi? Ebben a hónapban már másodszor vagyok irigy, mert ott még sosem voltam, pedig szívesen mennék, és még a skorpiók, a kígyók és a kenguruk sem tántoríthatnának el az utazástól *(ne hagyd ki a pókokat sem... brrr...]{r.)*. A gyűjteményedhez meg gratulálok, örülök, hogy még mindig velünk tartasz, és megígérem, hogyha rajtunk múlik, akkor nemcsak tíz évig, de még annál is tovább folytatjuk a magazin készítését. Persze ehhez nem

csak mi kellünk, szóval számítunk rád, és a többi olvasóra is, hónapról hónapra!

HIBA!

Tisztelt PC Guru!

Nagyon tetszik a lap, élvezem minden cikketeket, és minden teljes játékot fel szoktam telepíteni. De valamit észrevettem. Amikor szokás szerint kivágom a lapot, hogy beletegyem egy DVD-tokba, észrevettem, hogy a hátulján, az extra tartalom ajánlónál találtam egy helyesírási hibát. Apró dolog, de itt a kép:

SZABOLCS

Az ilyen kompromittáló képeket (ez például a 2014/01-es számról készült) egy ősrégi mondással szoktam ellensúlyozni, miszerint „Hibázni csak az tud, aki dolgozik". Magyarán mi is emberek vagyunk, néha homokszem kerül a gépezetbe, és olykor-olykor becsúsznak ilyen bakik. Abban egyébként biztos vagyok, hogy a képen látható elgépelést pont én követtem el *(és én nem vettem észre... – 1{r.)*, szóval ezért tőled, és a többi olvasótól is elnézést kérek, ígérem, hogy mostantól még jobban odafigyelünk majd arra, hogy ilyen többet ne forduljon elő. Viszont ha ti találkoztok hasonló „anomáliával" akkor ne legyetek restek, hanem Szabolcshoz hasonlóan küldjetek róla képet, hiszen a hibáiból tanul a legtöbbet az ember, és mi is tisztában leszünk vele, hogy mire kell odafigyelni a magazin készítése közben.

EZ NEM IS IGAZ!

Üdv Bate!

Az előző újságban a Next Car Game-nél Wilson azt írta, hogy az utolsó vállalható Burnout az a Revenge című epizód, és én ezt szeretném megcáfolni. Nekem ugyan nem szívem csücske a Burnout, de a 2009-es Paradise The Ultimate Box eszméletlenül tetszett. Rengeteg kocsi, plusz a DLC-k közül a Legendary Cars. És ha jól tudom a Revenge 2005-ös. Neked mi a véleményed erről a dologról?

KRISZ

Az én véleményem az, hogy mindannyian különbözőek vagyunk, más az ízlésünk, és ebből fakadóan vannak olyan dolgok, amelyek egyes embereknek tetszenek, másoknak meg nem. Ide tartozik a Burnout Paradise is, ami szerinted egy kiváló játék, Wilson viszont nem volt elájulva tőle. Hogy autós játékként nem tetszett-e neki, vagy csak a Burnout-sorozat tagjaként, azt nem tudom, de az ízlés olyan dolog, amin nincs értelme vitatkozni. Lehet, hogy most nem ezt a választ vártad tőlem, de remélem, megnyugtat az a tudat, hogy én is azoknak a táborába tartozom, akik szerint a Paradise egy teljesen király versenyjáték volt. Még most is libabőrös leszek, ha eszembe jut a főmenü, és az alatta felcsendülő Guns 'n' Roses szám. Amúgy az, hogy a Revenge 2005-ös, nem jelent semmit, hiszen attól, hogy egy játék újabb, még nem feltétlenül lesz jobb. Elég csak a mostani számunkban tesztelt Thiefre gondolni, annál az 1998-as eredeti százszor jobb!

MICSODA TETKÓ!

Sziasztok!

A mai nap során készen lett a tetoválásom. Ma volt a hetedik alkalom, hála égnek már kész. Ideje volt, mert megszenvedtem vele, nincs kellemes érzés most a bal lábamban, mindenesetre megérte. Gondoltam, megosztom veletek, hátha érdekel titeket, vagy az olvasókat/ Facebook követőket! További jó munkát nektek!

ATTILA

Attila már korábban is küldött nekünk képeket (egy korábbi fotón egy szuper szülinapi torta, és egy csinos hölgy szerepelt), és a tetkójáról is kaptunk már fotókat, de azok nem kerültek be a lapba. A végeredmény viszont elég impozáns, úgyhogy mindenképpen helyet akartam szorítani neki. Én Marióért ugyan annyira nem vagyok oda, de egy Pókembert azért simán el tudnék képzelni a vádlimon (csak az asszony meg ne sejtse...).

Neked is van tetkód? Hibát találtál? Szuper a gyűjteményed? Azt hiszed, hogy csak azért tettem be ennyi képet, hogy kevesebbet kelljen gépelnem? Bármi is járjon a fejedben, írd meg nekem, így legközelebb lehet, hogy te is bekerülsz a Levrovba! --> levrov@pcguru.hu

A HÓNAP KÉPE!

Kedves Bate!

Két okból írok nektek. Az első, hogy megköszönjem a januári teljes játékot, mert színt vittetek a vizsgaidőszak szürkeségébe és ürességébe. Az igazat megvallva nem igazán voltam eddig oda az ilyen típusú játékokért, de szerencsére ez most megváltozott. Egyszer már kölcsönkaptam ezt a játékot, de még a telepítésig sem jutottam el, aztán úgy gondoltam, ha ti azt írjátok, hogy élvezetes játék, akkor kipróbálom – hát bejött. Ráadásul teljesen igaz az alábbi részlet: „...bosszúszomjas tanárok..." Igen, ilyen a vizsgaidőszak is. Innentől kezdve az összes teljes játékot ki fogom próbálni, amit a Guruhoz adtok majd. Eddig ezt nem tettem meg, csak nagy ritkán.

A másik ok a levél keletkezésére pedig az, hogy január végén Kéktúrázni voltam, és az étel és a hálózsák mellé pont befért a PC Guru. Éppen a Kékestetőre tartottam a társaimmal, amikor eszembe jutott, hogy ha odaérek, miért nem fotózom le a Gurut a csúcson. Megtettem, és mellékelni is szeretném nektek. Természetesen gyalog mentem fel, nem pedig terepjáróval, úgyhogy az újság a túra teljes szakaszán elkísért! Nem tudom, hogyan szerepel az újság az eladási listákon, biztos jól, de szeretném tudatni veletek, hogy januárban a csúcson volt, Magyarország tetején!

Ui.: Nem tudjátok véletlenül, hogy hol lehet beszerezni az Overlord első részét? Válaszotokat előre is köszönöm!

Xanyi

Mindig is szerettem volna, ha a PC Guru feljut a csúcsra, és bár ilyenkor sosem Kékestető járt a fejemben, azért nagyon tudok örülni ennek is, szóval, köszi Xanyi, feldobtad a napunkat és a Levrovot, akarom mondani Levképprovot is! Ami az Overlordot illeti, a Steamen simán megveheted, csak 5 eurót kérnek érte. Ha pedig valakinek van képe a Gururól a Himalája tetején, akkor ne kíméljetek, hanem küldjétek!

A Hónap képe egy vadonatúj PC Guru-s pólót és egy PC-s Mass Effect 3-at ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap képe vagy levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

A LEGO-KALAND

ADATOK

RENDEZŐ
Phil Lord és Christopher Miller

SZINKRONHANGOK
Chris Pratt, Morgan Freeman, Liam Neeson, Will Ferrell, Elizabeth Banks

HOSSZA
100 perc

[ÍRTA **KARABEKIAN**] Kétségekkel ültünk be az első egész estés LEGO-filmre, kicsit félve attól, hogy egy másfél órás, hat és tizennégy év közötti gyerekeknek szánt reklámot kapunk az arcunkba, aztán ehhez képest őszinte vigyorral távoztunk a teremből, pedig a társaság minden tagja igen közel jár a harminchoz. Orwelli világba csöppenünk, ahol a még a többieknél is jellegtelenebb szereplőről derül ki, hogy ő a kiválasztott, akinek mindenkit meg kell mentenie a gonosz Mr. Businesstől. Emmett mindezt úgy teszi, hogy záporoznak ránk a poénok, legófigurák viccelődnek saját legó-mivoltukkal. Eközben gyorsabban öntik ránk a filmes utalásokat, mint ahogy fel tudnánk dolgozni, Batman például Gandalffal és a Tini Nindzsa Teknőcökkel együtt küzd a rájuk támadó robothadsereg ellen. Teszi ezt úgy, hogy látszólag minden igazi legókockákból van felépítve, így ha hőseinknek szüksége van egy motorra, akkor a környéken rendelkezésre álló elemekből építenek maguknak. Ami azonban a vigyort kiváltotta, hogy bár a célközönség kétségtelenül a fiatalabb korosztály, a rajzfilm a felnőtteknél szinte az első pillanattól kezdve feleleveníti azokat az időket, mikor annyira belemerültek az építkezésbe, hogy erőszakkal kellett elrángatni őket az ebédhez/vacsorához. Közben viszont egy pillanatig sem érezzük, hogy bármit is ránk akarnak tukmálni, ehelyett a legózás ars poeticája kap hangsúlyt: engedjük szabadon a fantáziánkat, és ne hagyjuk, hogy a tervrajzok határokat szabjanak nekünk!

Felnőtteknek és gyerekeknek is másfél óra felhőtlen szórakozás ez a film.

GURUMERLEG

A legószűz nézők a viccek nagy részét sajnos nem fogják érteni.

THOR: SÖTÉT VILÁG

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
1 BR + 3DBR

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BR: 6.990 Ft
3DBR: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
március 19.

[ÍRTA **BATE**] A tavaly ősszel debütált második Thor mozi idén márciusban kerül a hazai boltok polcaira, és a képregényfilm-rajongók örülhetnek, ugyanis a Sötét világ kifejezetten korrekt kiadásban érkezik hozzánk – legalábbis Blu-rayen. Az asgardi kompánia kalandjait feldolgozó alkotás kapható lesz DVD-n, Blu-rayen, továbbá várható egy második BD-változat is, amiben helyet kap egy extra 3D-s lemez, a megfelelő televíziók gazdáinak. Extrák tekintetében ismét a DVD-s kiadás lesz a legszegényesebb, hiszen a hagyományos lemezre csak egy exkluzív Amerika Kapitány 2: A tél katonája kisfilm és egy csokornyi bakiparádé fért fel, a Blu-ray viszont ennél jóval bőségesebb tartalommal várja a nézőket. A nagyobb tárkapacitású korongon a már említett bónuszok mellett helyet kapott egy vadonatúj Marvel-rövidfilm, a Köszöntsétek a királyt, illetve további két kisfilm, melyek közül az egyik a Sötét világ zenéjével és annak szerzőjével, míg a másik az asgardi testvérpárral, Thorral és Lokival foglalkozik. S ha mindez nem lenne elég, akkor adott még egy bővített és kimaradt jelenetek összeállítás, továbbá egy audiokommentár Alan Taylor rendező, Kevin Feige producer, Tom Hiddleston (Loki) színész és Kramer Morgenthau operatőr közreműködésével. Külön öröm továbbá, hogy (az audiokommentár kivételével) minden extra magyar feliratot kapott, szóval mindenkinek bátran ajánljuk a Thor 2 hazai kiadásait, főleg a Blu-rayes verziókat!

Van 3D-s változat, a Blu-rayen akad extra bőven, ráadásul magyar felirattal.

GURUMERLEG

Az audiokommentárok még mindig nem élveznek kellő figyelmet, így a magyar felirat itt megint lemaradt.

ÖNÁLLÓ BLACK WIDOW FILM

ÚJABB AVENGERS-SZEREPLŐ KAPNA SAJÁT FILMET?

A 2015-ben mozikba kerülő Avengers-filmben kicsit több információt kapunk majd arról, hogyan vált Natasha Romanoff kislányból az általunk megismert szuperügynökké. Ezzel kapcsolatban a Marvel filmek atyaúristene, Kevin Feige egy interjú során meglebegtette, hogy érdemes lenne ezt a témát kicsit alaposabban, akár egy külön mozifilmben is körbejárni. Bár képregényfilmekből sosem elég, mi azért kicsit szkeptikusak vagyunk, hogy elbír-e egy külön filmet ez a karakter.

BATMAN VS. SUPERMAN

NINCS HÓNAP HÍR NÉLKÜL

A friss hírek között akad jó, meg kevésbé vidám is, hiszen a Superman vs. Batman munkacímen futó alkotást gyártó Warner Bros. bejelentette, hogy 2016-ra tolták el a bemutatót. A pozitív, hogy kiderült két újabb szereplő kiléte: Bruce Wayne elmaradhatatlan komornyikját Jeremy Irons alakítja majd, Superman egyik ősellenségének, Lex Luthornak a szerepét pedig a nem éppen klasszikus hős alkatú Jesse Eisenbergre osztották. Ez utóbbi elég érdekes választás.

REDSHIRTS MINISOROZAT

SCALZI LEGÚJABB REGÉNYÉBŐL

A tavalyi évben Hugo-díjat begyűjtő Redshirts című regényből az FX produkciós cég készít tévéváltozatot. A Star Treket parodizáló komédiában az Intrepid űrhajó öt újonca próbálja felderíteni, miért olyan magas a halálozási arány az ott szolgáló „vörös ingesek”, vagyis a parancsnoki személyzet körében. A túlvilágra vezető út sem szokványos, a pusztulás valamilyen szörnyű módja vár arra, akit e hajóra osztanak be szolgálatra. Az alapanyag remek, így várjuk a sorozatot!

JEFF VANDERMEER

Expedíció (Déli Végek-trilógia 1.)

regény • Agave

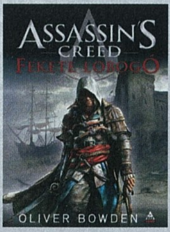
Az angolul 2013-ban megjelent könyvet az év egyik legfontosabb sci-fi alkotásának kiáltották ki, nálunk pedig idén januárban jelent meg a kissé vékonyka kötet. A kormány X térségbe indított tizenkettedik expedíciójának történetét követhetjük nyomon, és bár viszonylag lassan indul be a cselekmény, mégis gyorsan magába szív a Lovecraft, Sztrugackij, Lem és Dick ihlette világ. A következő részt már írja a szerző, tehát van mire várni!

OLIVER BOWDEN

Assassin's Creed: Fekete Lobogó

regény • Fumax Kiadó

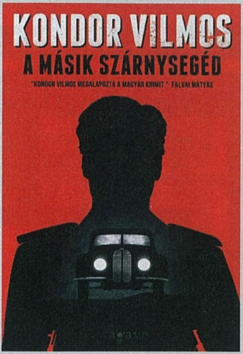
Februárban menetrendszerűen megérkezik a hatodik Assassin's Creed kötet, melyben az aktuális játékhoz hasonlóan Edward Kenway életébe nyerünk bepillantást; kiderül, hogyan lett a gyapjúkereskedő elkényeztetett fiából az egyik legrettegettebb kalózkapitány. Hősünk azonban képtelen ellenállni mohóságának és becsvágyának, egy megdöbbentő összeesküvésre bukkanva pedig belesodródik a templomosok és az orgyilkosok közti küzdelembe.



KONDOR VILMOS

A MÁSIK SZÁRNYSEGÉD

Agave • 448 oldal • 3480 Ft



[ÍRTA KARABEKIAN] A tavalyi év végén jelent meg Kondor Vilmos hatodik kötete, ám ezúttal a megszokott krimi helyett kalandregényt kapunk, ami bár önmagában is kerek egészet alkot, egy trilógia kezdőkönyve. A történet egy alternatív múltban játszódik, főszereplője Horthy Miklós szárnysegédje, aki a nyilas hatalomátvétel napján azt a feladatot kapja, hogy menekítse ki a Szent Koronát és egy geológust az országból. Elég lassan derül csak fény a hölgy és a koronázási ékszer közötti kapcsolatra, de ez cseppet sem zavaró, az események ugyanis meglehetősen gyorsan követik egymást, így unatkozni egy pillanatig sem fogunk. A könyv hatalmas pozitívuma továbbá, hogy sikerül annyira emberségesnek maradnia a különböző, egymással akár teljesen ellentétes eszmék között, amennyire ez lehetséges. A szerző mindezt úgy éri el, hogy nem ítélkezik a szereplők fölött, ezt a feladatot meghagyja az olvasónak. A történet és a főszereplők is simán elvinnék a hátukon a regényt, azonban érezhető, hogy Kondor nagy energiát fordított arra is, hogy a díszlet hiteles legyen. Az alternatív történelmi idővonal ellenére nagyon pontos korrajzot kapunk az akkori magyar állapotokról, a bemutatott világ szinte lemászik a lapokról. A kötet bármelyik történelemkönyvnél közelebb hozza az olvasóhoz a II. világháború végéhez közeledő, és épp a kiugrást fontolgató ország lakosainak bizonytalanságát. Összességében mindenkinek ajánljuk a művet, annak is, aki csak kikapcsolódásra vágyik, és azoknak is, akiket jobban érdekel az adott korszak, és szeretnek eljátszani a „mi lett volna, ha" gondolattal.

WILS BEASTS

PRESENT TENSE

Domino ➲ 11 szám

[ÍRTA WILSON] Minden zenekarnak megvan a maga himnusza, a Wild Beastsnek viszont négy lemez kellett ahhoz, hogy elkészítsék a sajátjukat. Ha egyetlen dallal, sőt, dalcímmel kellene összefoglalni, hogy pontosan miről is szól a WB életműve, akkor az mindenképp az új korong „A Simple Beautiful Truth" tétele lenne. A Wild Beasts zenéje egyszerű, gyönyörű, és húsba vágóan igaz, különösen a 11 dalos Present Tense-en, amelyen minden eddiginél mélyebbre ássák magukat a lélek titkaiban és az érzelmekben, olyan letisztult hangzással tálalva mindezt, hogy mindenki számára egyértelmű legyen: a zenekar végleg felnőtt, megtalálta a saját hangját és a stílusát. És ez így is van: ha 2014-ben csak egyetlen lemezért fáradsz be a boltba, akkor az mindenképp ez legyen! Nincs olyan érzelmi állapot, nincs olyan hangulat, amihez ne passzolna minimum egy szám a korongról, márpedig ennél többet nem adhat egy album. Béke, nyugalom, egyszerűség, szerelem, és vadítóan jó gitár- és szintibetétek: maga a tökéletesség.

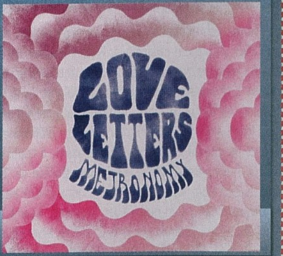
EZEKET HALLGASD:
A Simple Beautiful Truth // A Dog's Life // Sweet Spot

METRONOMY

LOVE LETTERS

Because Music ➲ 10 szám

[ÍRTA WILSON] Ha fentebb azt mondtuk, hogy a Wild Beasts végleg megtalálta a saját hangját és útját, akkor azt is mondhatjuk, hogy a Metronomy még mindig keresi. Más magyarázat ugyanis nincs arra, hogy a Love Letters, a banda negyedik lemeze miért nem adja vissza a kifinomultság és a letisztultság azon érzését, amit az egész egyszerűen zseniális The English Riviera adott három esztendővel ezelőtt – annak kiadása után mindenki fejében a Corinne szólt, az alig tíz dalos Love Lettersen viszont egy olyan tétel sincs, ami maradandó lenne. Sokkal inkább tűnik demólemeznek, vagy kiváló, de kidolgozásra váró ötletek gyűjteményének, mint egy koncepcióval rendelkező albumnak. A magnókazettás hangzás, az alig 2-3 rétegből álló kompozíciók azokat a kezdeti szárnypróbálgatásokat idézik, mikor még énekese se volt a Metronomynak. Most van, csak az asszisztálása nem túl erős, így a Love Letters elveszik a semmiben, abban a rózsaszínű felhőben, amit a borítójára nyomtak – sebaj, a Corinne még mindig ott van nekünk.



EZEKET HALLGASD:
The Upsetter // Monstrous // Boy Racers

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **30.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

TAVASSZAL JÖN A PC GURU KÜLÖNSZÁM!

Mielőtt az hinnétek, hogy a nyomda vagy a grafikusunk rontott el valamit, eláruljuk, hogy nem erről van szó, direkt raktuk be ilyen pixelesen ezt a képet. Ha hiszitek, ha nem, 10 év után újra **különszámmal** jelentkezik a PC Guru, és ennek az extra magazinnak a borítóját „rejtettük el" a fenti képen. Tettük ezt azért, mert egyelőre szeretnénk titokban tartani a különszám tematikáját, másrészt a borító még változhat a véglegesítésig. Ha többre vagy kíváncsi, figyeld a **PC Guru Online**-t!

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **}{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videoteszteinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

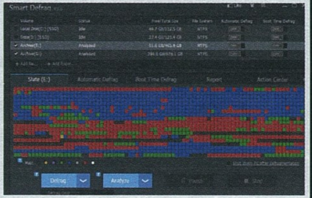
PC GURU LIVE videotesztek

Február végéig számtalan játék befutott hozzánk, de sajnos nem mindegyikből sikerült videotesztet készítenünk a DVD leadásának határidejéig: vagy az időből futottunk ki, vagy az értékes helyből, így döntenünk kellett, mi marad, és mi távozik. Ennek ellenére megcsodáltuk a legújabb Battlefield-kiegészítőt, a Second Assaultot, kipróbáltuk a Final Fantasy XIII-saga utolsó fejezetét, cafatokra lőttünk mindenki a Rambo-videojátékban, és nosztalgikus utazást tettünk a Resident Evil 4 felújított változatában.

JÁTÉKVIDEÓK előzetesek

Előfordul, hogy esetenként elég megnézni egy videoelőzetest egy készülő játékról, és máris feljebb vagy lejjebb helyezhetjük azt várólistánkon. Ehhez természetesen ma már elég csak kattintani egyet a YouTube-on, és már pörögnek is a képsorok, de gyors internetelérés nélkül ez sokszor nem lehetséges, és kénytelenek vagyunk kompromisszumokat kötni. Ezért aztán kényelmesebb lehet az, ha DVD-mellékletünket veszitek elő, ahova összegyűjtöttük a februári előzeteseket, amiket HD minőségben csodálhattok meg.

TURKÁLÓ Smart defrag



Felhasználói programokat tömörítő turkálónkat gyakran kénytelenek vagyunk levágni DVD-mellékletünkről, mivel teljes játékaink sok helyet szoktak elfoglalni. Most viszont újra megtalálhatjátok ezt a rovatot a lemezünkön, és ezúttal a Smart Defrag nevű merevlemez-optimalizáló programot ajánljuk figyelmetekbe. Ez az aprócska applikáció úgy pakolgatja az adatokat, hogy azok a legideálisabb módon helyezkedjenek el a winchesteren, ezáltal gyorsítva például a Windows betöltési sebességét.

INGYENES JÁTÉK Of Guards and Thieves

Az Of Guards and Thieves egy ingyenes lopakodós játék, ami kifejezetten többszereplős módra lett fejlesztve. A programban a játékosok tolvajokat és őröket alakítanak, akik eltérő képességekkel igyekeznek akadályozni egymást céljaik elérésében. Bár a felülnézetes látvány nem 21. századi, mégis rendkívül szórakoztató programról van szó. Amennyiben egy gyors tempójú játékos-játékos elleni élményre vársz, mindenképp tégy vele egy próbát - vagy akár kettőt is!

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Battlefield 4: Second Assault • Lightning Returns: Final Fantasy XIII • Rambo: The Video Game • Resident Evil 4 HD

pcguru DVD OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER 2014/03

OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER™

18 www.pegi.info

STEAMES AKTIVÁCIÓ

codemasters

Grim Dawn

ELŐZETES A döbbenetesen sikeres Path of Exile, na meg az azt megelőző évben kiadott Diablo III után nem is kérdéses, hogy napjaink egyik legnépszerűbb műfaja az akció-szerepjáték, és idén sem szenvedünk majd hiányt ilyen címekből: nemcsak a Diablo III kiegészítője jelenik meg idén, de a Kickstarter révén hatalmas löketet kapó Grim Dawn is. Áprilisban elmondjuk, miért érdemes várni rá!

Diablo III: Reaper of Souls

TESZT Habár az újítások nagy része már bekerült a tél végi, teljesen ingyenes patchbe, lesz még olyan extra tartalom a Diablo III első kiegészítőjében, amire megéri beruházni. Áprilisban a Reaper of Souls mélyére ássunk, hogy kiderítsük, a Blizzard milyen újításokkal készült.

Titanfall

TESZT A lapzárta és a nyomtatott sajtó átka, hogy vannak játékok, amelyek a magazin leadása után jelennek meg. A Titanfall pont ilyen: habár azért, hogy ne maradjatok cikk nélkül, még írtunk egy bétabemutatót a mostani számba, de az igazi, minden részletre kiterjedő tesztünket már csak áprilisban tudjuk leközölni. Ígérjük, megéri várni rá!

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Pont a jelen sorok írását megelőző percekben jelentették be hivatalosan is az idei Batman-játékot, amiről pletyka szintjén már régóta tudunk – az áprilisi számban már azt is elárulhatjuk, hogy a Rocksteady pontosan miként szeretné lezárni az Arkham-sorozat izgalmas történetét.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 10-ÉN

JELENIK MEG!

ÚJ ELŐFIZETŐI AKCIÓK A PC GURUVAL

KERESD A WWW.PCGURU.HU OLDALON AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT

TITANFALL PC

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
17.490 Ft	24.990 Ft
Hosszabbítással: 16.490 Ft	Hosszabbítással: 23.990 Ft

THIEF PC

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

DIABLO III: REAPER OF SOULS PC

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH PC

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A VILÁG A TE PÁLYÁD!
3
www.pegi.info
www.gran-turismo.com
POLYPHONY® DIGITAL
PS3
PlayStation®3